NAJLEPSZA GRA PRZYGODOWA TEGO ROKU! **9.5/10**

Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na końcu pisma.

Reset CD

MAGAZYN NIEK... RALNY Z ...ERTALERZYKIEM

INDEKS 347337

LISTOPAD 2000 11/00 (43) CENA: 9.90 ZŁ

BALDURS GATE 2

CARMAGEDDON TDR 2000
SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE
MIDTOWN MADNESS 2
BLAIR WITCH PROJECT
2 x STAR TREK

Zegar tyka a talerek nie znikał.

TEMAT NUMERU:

KON SOLE MIO

ISSN 1428-6041

Super hit RPG już w sprzedaży!
KONUNG
Legenda Północy
dobra cena 99 zł
polska wersja językowa PL CODA
Konung to wspaniała gra RPG opowiadająca o fantastycznym świecie Skandynawii VII wieku, w którym historia splata się z klasycznymi mitami i legendami. Czarodziejskie artefakty i starożytna magia, łupieżcze wyprawy nieustraszonych Wikingów na Wschód, karawany kupieckie z potężnego Bizancjum, rajdy dzikich Słowian, fantastyczne stwory i opuszczone fortece czarnoksiężników – oto realia tej niezwykłej nordyckiej opowieści.
Miłośnicy RPG będą mogli utworzyć grupę składającą się nawet z 9 bohaterów (w Konungu każda napotkana osoba może stać się członkiem drużyny), wezmą udział w ponad 60 nieliniowych przygodach, spotkają przeszło 200 postaci, będą mogli użyć ponad 150 przedmiotów o unikalnych parametrach i magicznych wzmocnieniach (w sumie 40 tysięcy możliwych wersji). Akcja gry toczy na olbrzymim obszarze 5 tysięcy ekranów!
W każdym pudełku bonus: mini hint-book i mapa świata!
infinite loop
CODA
(0 22) 864-78-25

NADCHODZI KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY BALDUR'S GATE, BĄDŹ GOTÓW!
Forgotten Realms
Baldur's Gate II™
PL
Baldur's Gate 2 to kontynuacja doskonalej gry RPG, w której wprowadzono setki zmian i usprawnień. Poznaj tylko niektóre z nich:
• Ciesz się prawdziwą wielowątkowością, ukończ poszczególne rozdziały na wiele sposobów.
• Daj się porwać jeszcze bardziej rozbudowanej fabule, która zapewni Ci rozrywkę przez 200-300 godzin gry (pierwsza część Baldur's Gate - 150 godzin)
• Rozkoszuj się jeszcze większą interakcją z otoczeniem: oswajaj zwierzęta, daj się ponieść uczuciom i miłosnym przygodom, a jeśli zmęczą Cię przygody i podróże, odpocznij we własnym zameczysku lub wieży magów.
• Korzystaj z niespotykanych dotąd możliwości jakie dają Ci nowe klasy bohaterów, nowe unikalne przedmioty i zaklęcia.
• Dowolnie skonfiguruj wygodne skróty klawiszowe, które teraz mogą objąć praktycznie wszystkie opcje gry.
• Oglądaj wspaniałą grafikę w rozdzielczości nawet 800x600 obsługującą akceleratory 3D, ciesz się oszałamiającymi wizualnie efektami czarów oraz niezwykle płynną animacją postaci (dwa razy większa liczba klatek przypadająca na postać)!
• Doświadcz profesjonalnej polskiej wersji językowej opracowanej przez zespół odpowiedzialny za spolszczenie pierwszej części gry oraz Planescape: Torment. Dzięki doskonałemu tłumaczeniu i znanym, bardzo dobrym aktorom wczujesz się w klimat gry jak nigdy dotąd.
Baldur's Gate 2 to naprawdę obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji oryginalnych gier!
Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com
Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.
Już za miesiąc szczegóły dotyczące pełnej zawartości polskiego wydania Baldur's Gate 2.
Fascynujący, olbrzymi świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na naprawdę wielkie wyzwanie i udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest już tylko legendą...
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
Interplay
BioWare
INFINITY ENGINE
Advanced Dungeons & Dragons
BLACK ISLE
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Reset

Nr 11 (43) Listopad 2000

Redaktor Naczelny:

Z-ca Naczelnego:

Wykrzyczane w bólu prawdy:

Recenzje i opisy:

Dyrektor artystyczny:

Sztab graficzny:

PR MAN:

e-mail:

Korekta:

CD Manager:

e-mail:

Stali współpracownicy:

Adres redakcji:

tel. (022) 828-55-86 i 87

fax (022) 828-55-88

e-mail:

Internet:

Dział produkcji:

tel. (022) 828-09-75

Prenumerata:

tel. (022) 828-55-81

e-mail:

Reklama:

e-mail:

tel. (022) 829-67-80, 81

Promocja:

tel. (022) 828-09-75

Druk:

Dział kolportażu:

tel. (022) 828-55-84, 828-09-75

Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR S.A.

Wydawca:

Już Starczy

Przestępniak, czyli zgreditorial,

Pamiętam te lata w Chicago, kiedy jako Al Capone byłem capem i śmierdziałem. Wtedy nie było mi zbyt dobrze. Nie pasuje mi rola wroga publicznego numer 1. Dziś, niestety, przychodzi mi robić za podobną Alowi Capone'owi szmatę. Agenci FBI dobijają się do moich drzwi, a ja - mówiąc jak Korwin - rżnę głupa, wobec czego nie mogę otworzyć. Co ja poradzę, że moja kobieta jest blondynką?

Życie szybko mija, a czas pożera urodę i pewność myśli. Zazgrodzenie nie robi dobrze ani na żołądek, ani na wątrobę. Twarz szarzeje, a światopogląd staje się ponury jak pogrzeb ojca mas i ojca masy pogrzebów. Stąd popełniam błędy, kierując się smutnym widzeniem rzeczywistości dodatkowo zniekształconym chęcią przez brak serdeczności babci klozetowej, odmawiającej fragmentu rolki przed wejściem do kabiny. I ręki się porwie - po wyjściu z klozetu, czując niepewność co do dalszych losów własnych kupionych za ciężkie pieniądze gaci, kopnąłem bez powodu na staruszka o lasce usiłującego przejść przez jezdnię, wytrącając mu z ręki punkt podparcia. Wzajemna życzliwość ustępuje miejsca niekontrolowanej nienawiści.

Albo w kolejce na poczcie - znajdując się w stanie rozdrażnienia niepostrzeżenie pluję do otworu w szybie, celując w poduszkę z tuszem. Pani kasjerka usiłuje ostemplować znaczek i rozmazuje tusz, niszcząc przesyłkę. Z pewnym zdumieniem, ale i zrozumiałą radością, obserwuję jej wściekłą reakcję. Kiedy niszczy klienta po kliencie zaczynam jednak dochodzić do wniosku, że desperacki czyn nie opłacał się, ponieważ nieubłaganie zbliża się moja kolejka. Wychodzę więc czym prędzej, nie załatwiając niczego i w ten sposób dociera do mnie prosta prawda: zależności między ludźmi wymagają więcej serca, a mniej mięsa. Ale i tak ciężko w to uwierzyć - kiedy uświadomiony poznaną nagle Prawdą wsiadam do autobusu, kierowca przycina mi nogę drzwiami.

Obserwując jego triumfalną minę odbijającą się w szkłach lusterka przy drzwiach myślę sobie, że oto historia zatoczyła koło, a ja - podobnie jak inni ludzie - nie wyciągnąłem z tego żadnych wniosków. Ryba psuje się od głowy; ja jestem tylko rybą, wobec czego czuję najgorszy smród. Więc może jednak zepchnąć z kopa tego dziadka to nie był zły pomysł? Skoro mi się nie wiedzie, to niech i jemu będzie gorzej? Niezbity urok takiej logiki pcha dresiarzy do czynów niecnych, policjantów do polowania na dwóch bezpośrednich, strażników miejskich do zakładania blokad na koła samochodów, a kelnerzy do bycia takimi, jakimi są. Ale ja jednak pozostanę sobą. Przeprowadzę dziadka, uśmiechnę się do pani na poczcie, zabiorę z domu papier toaletowy oraz sztuczną nogę (do wkładania w drzwi tramwajów i autobusów, żeby ucieszyć kierowców).

Z podobnego powodu podjąłem niewątpliwie histeryczną (a może - historyczną?) decyzję o przywróceniu „Odlotów" w edycji bez cedeka, ale jednak w wersji „light" - odminiaturyzowanej. Myślę, że usatysfakcjonuje to tych wszystkich, którzy wciąż piszą do mnie listy z protestami. Niestety, tym samym żegnamy z edycji bez CD opisy gier RPG i karcianek, oraz kilka innych stron nie związanych tematycznie z grami komputerowymi. Pozostanie na pewno komiks, którego likwidacji żądali niektórzy desperaci po zniknięciu „Odlotów", ale ich głosy nie zostaną tym razem wysłuchane, bowiem komiks to moje hobby ;))

Na koniec a propos maila - otóż, odbieram i odpowiadam na wszystkie listy do mnie, tak jak pisałem. Zdarzyło się jednak we wrześniu, że z powodu prac konserwacyjnych w naszej sieci przestało działać moje prywatne konto pocztowe i przez kilka dni przesyłki nie docierały do mnie, a część z nich wręcz (prawdopodobnie - kierując się sygnałami, jakie doszły później od zawiedzionych) zginęła. Przepraszam więc wszystkich tych, którzy nie doczekali się odpowiedzi i zapraszam do spróbowania jeszcze raz.

destroyer@reset.com.pl

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatunku
10 - Gra roku

Ocena: 10

Producent:

Teser Interactive

Wymagania minimalne:

Pentium III, 256MB RAM, akcelerator 3D

www.reset.com.pl

nasz werdykt - czyli jak oceniamy grę według skali z którą możecie zapoznać się powyżej - przyznajemy także połówki

nazwa firmy, która stworzyła lub wypuściła grę na rynek, ewentualnie jednej i drugiej

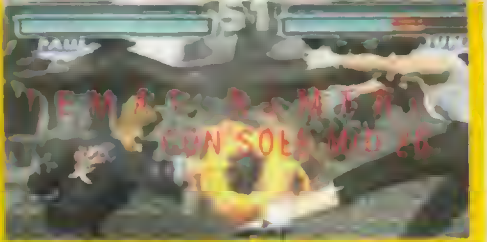
minimalne (według producenta) wymagania sprzętowe

najlepsze będą najciekawsze rzeczy w całej grze, coś co podoba się najbardziej i jest najmocniejszą stroną programu

zdecydowanie najsłabszy element programu, po prostu słabe

adres oficjalnej strony internetowej gry lub jej producenta

PRZEŻYJ NAJBARDZIEJ EKSCYTUJĄCY REJS SWOJEGO ŻYCIA!
JUŻ W SPRZEDAŻY!
Miłość na fali
LARRY 7
W rolach głównych
Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura
UWAGA!
POTRAWA PIKANTNA.
Doprawiono szczyptą seksu, krztyną nagich ciał i odrobiną niecenzuralnych słów.
69
PL
Weź sprawy w swoje ręce i popłyń w rejs ogromnym liniowcem pełnym najfajniejszych panienek pod słońcem. Udowodnij, że jesteś prawdziwym macho. Uwierz w siebie i poderwij najseksowniejsze laski na statku: od bibliotekarki aż po samą Panią Kapitan. Tylko od Ciebie zależy czy przyjemnie dopłyniesz do celu...
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com
SIERRA
www.sierra-online.co.uk
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. ...yska 25a, tel. (0-22) 672 80 ... Warszawa ... Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 ... Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74



...ECENZJE

Baldurs Gate 2 32
Carmageddon TDR 2000 34
The F.A. Premier League Football Manager 2001.36
Sims: Światowe Życie ..38
The F.A. Premier League Stars 2001 40
Midnight Racing 42
Superbike 2001 43
Blair Witch Project: Rustin Parr 44
Metal Gear Solid 46
Midtown Madness 2 ...48
Star Trek: Elite Force ...50
Star Trek: New Worlds 52
Homeworld: Cataclysm 54

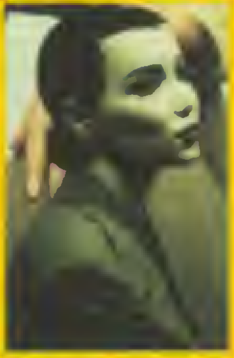
...ÓŻNOŚCI

Prenumerata 55
Menu CeDe ......[illegible]

...A HORYZONCIE

Outforce 18
Diablo II Expansion Pack 20
Call to Power 2 ......[illegible]
Settlers 4 ......[illegible]
Harpoon 4 ......[illegible]
Silent Hunter 2 ......[illegible]

...RZYGRYWKI



Nowo[illegible] 10
[illegible]mix 66
[illegible] Internetu 60
[illegible] 57
[illegible]anki 78
[illegible]World 76
[illegible]aly 64
Listy 63

...ONKURSY

Blair Witch Project 74
Obrazkowy..... 80

...DLOTY

Wypadki w sporcie ......[illegible]
VooDoo bez akcyzy V
Kinematograf: The Cell, Galaxy Quest, Ame agaru & more VIII
Patefon. Slim Shady, Underworld Photek Morcheeba X
[illegible] Polskie powstania XIX w. XII
[illegible] kukły, marionetki XVI
[illegible] sztucznej inteligencji? XVIII
[illegible] XX
[illegible] XXII

...ORADNIKI

Age of Empires 2: The Conquerors 70
[illegible] 72

nicson

[illegible] podpisany nazwałem borsuka niedźwiedziem, za co serdecznie przepraszam.

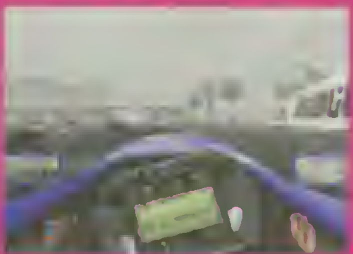
WKRÓTCE W SPRZEDAŻY NAJLEPSZA KOMPUTEROWA SYMULACJA WYŚCIGÓW FORMUŁY 1.

GRANDPRIX 3
GEOFFA CRAMMONDA

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda- Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą superszybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania – to najwyższej jakości, fotograficzna grafika. Pamiętaj, to jednak nie zwykła relacja telewizyjna – Grand Prix 3 to wyścigi, w których Ty jesteś kierowcą i Ty walczysz o tytuł najszybszego kierowcy świata!

„To nie tylko najlepsza symulacja Formuły I, lecz także najlepsza gra w jaką graliśmy od bardzo dawna."

PC GAMER, ocena 95% oraz wyróżnienie GRA MIESIĄCA



Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealne odwzorowanie wszystkich torów, zespołów i bolidów. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział w pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

- Przejdź poprzez pięć poziomów trudności od Początkującego do Mistrza.
- Tak jak w prawdziwym świecie będziesz musiał przystosować styl prowadzenia samochodu do zmiennych warunków pogodowych.
- By ułatwić granie dostępne jest osiem ułatwień w prowadzeniu samochodu, dzięki czemu Grand Prix 3 jest idealne zarówno dla początkujących jak i bardzo doświadczonych graczy.
- Wyśrubuj wyniki korzystając z zaawansowanych procedur konfiguracji pojazdu oraz opcji umożliwiających rejestrację osiągów.
- Przeżyj całą akcję jeszcze raz korzystając z rzutów telewizyjnych oraz innych ustawień kamery stworzonych przez autorów gry.
- Ścigaj się z innymi o tytuł najszybszego za pośrednictwem sieci LAN dla 2-4 graczy.

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

CD

HASBRO Interactive

MICRO PROSE

Reset CD

CYBER TALERZYK

cybertalerzyk

DEMA GIER

THE ROAD TO EL DORADO
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX.

Wspaniale [illegible] przygodówka na podstawie filmu [illegible] [illegible]

HITMAN - CODENAME 47
Wymagania: PII266, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.

[illegible]

HOMEWORLD: CATACLYSM DEMO
Wymagania: PII266, 32MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.

Następna [illegible] gry HOMEWORLD [illegible] technologii.

IN COLD BLOOD
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.

[illegible]

[illegible]

THE MOON PROJECT CHALLENGE
Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX 7, akcelerator 3D

Bardzo ciekawie zapowiadająca się strategia czasu rzeczywistego, wykorzystująca najnowsze [illegible] akceleratorów graficznych. Dodatkową zaletą gry jest [illegible]

NO ONE LIVES FOREVER
Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D

[illegible]

PANZER GENERAL III SCORCHED EARTH
Wymagania: P233, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D

[illegible] SCORCHED EARTH.

REACH FOR THE STARS
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX.

[illegible] której celem jest eksploracja [illegible] i podbój galaktyk.

Patche i poprawki

[illegible]

Programy

Newtella

[illegible] ciekawy i użyteczny program do wyszukiwania i ściągania z [illegible] plików mp3.

ACDSee 3.1

[illegible] do przeglądania plików [illegible] formatach.

Gadu-Gadu 3.2

[illegible] program [illegible] SMS Express [illegible] typu Instant Messenger.

Open-GL Stars

Program do testowania wydajności kart graficznych [illegible] w Open GL.

WinAmp 2.65

[illegible]

WinSMS

[illegible]

Magazyny:

Games Mag Nr 4
Login Nr 3
Magazyn NoName Nr 08
Wirtualny Komputer Nr 11
ZalogaG Nr 15

Prezentacje:

James Bond Agent 007

[illegible]

QuakeWorld by RooS

[illegible] QUAKE III.

Reset WWW Offline

[illegible] strona WWW Reset offline.

Sterowniki:

[illegible]

Pokémon
Gotta catch 'em all!
SERIAL TELEWIZYJNY W TV POLSAT!
Pokemony teraz na twoim Game Boy'u .
Złap i trenuj je, zbieraj i wymieniaj się 150 potworkami
Pokemona, zostań trenerem wszechczasów Pokemonów.
GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR
Pokémon
PINBALL
GAME BOY
Pokémon
GAME BOY
Pokémon
GAME BOY
Pokémon
Nintendo
Dystrybutor:
LUKAS TOYS,
53-031 Wrocław

mix Miesio

Przyszła jesień do gosposi... Liść opadł

Tryllu

NECROCIDE: THE DEAD MUST DIE

[Novalogic]

Potwory z gatunku zombie nie należą bynajmniej do najprzyjemniejszych niespodzianek, jakie spotkać możemy w grach. Niby toto nie żyje, a kulasami żwawo macha i do tego człowiekowi krzywdę zrobić potrafi. Chłopcy z Novalogic postanowili skrócić żywot owych potworów za pomocą gry NECROCIDE: THE DEAD MUST DIE, w której przyjdzie nam przeistoczyć się w nieco zwampiryzowanego, mściwego łowcę nie-do-końca-umarłych maszkar. Oprócz zwyczajnych zombie na drodze będą usiłowały nam stawać również wilkołaki, nekromanci, wiedźmy, demony i piekielne psy. NECROCIDE utrzymana jest w konwencji gry akcji, a nad jej osiągami graficznymi czuwa silnik znany już m.in. z LAND WARRIOR. Dzięki temu otrzymamy lokacje niemal idealnie odzwierciedlające otaczający nas świat i mnóstwo broni, w skład których, oprócz zwyczajowego rewolweru na srebrne kule i innych mechanicznych zabawek, wchodzić będą także niezwykłe umiejętności wampirów i czary.

SUPERMAN

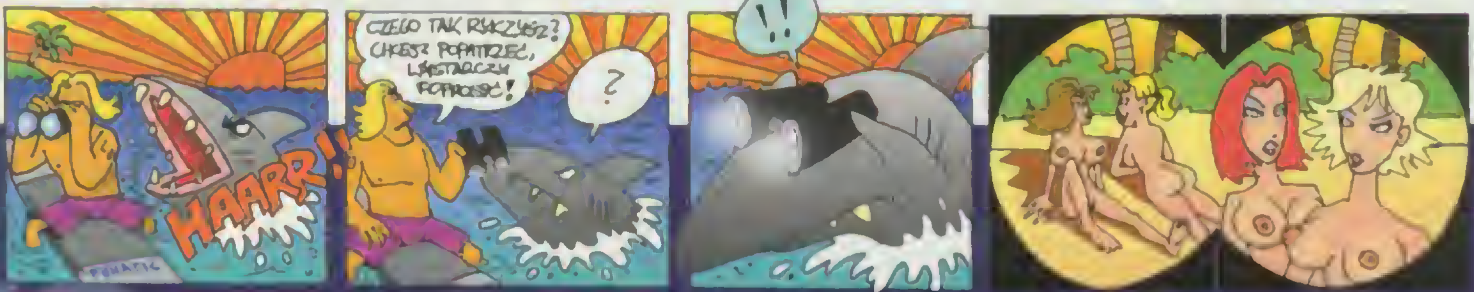
[Infogrames]

Czy to ptak? Czy to samolot? Eee, nie, to tylko Superman, który ratuje bandytów i gwałci dziewice! Albo na odwrót... Firma Infogrames podpisała umowę z DC Comics i Warner Bros., na mocy której najprawdopodobniej w przyszłym roku na półki sklepowe trafi kilka produktów. Ich głównym bohaterem będzie niejaki Superczłowiek. Umowa licencyjna dotyczy zarówno komiksu, jak również serialu animowanego o gościu w czerwonej pelerynce. Infogrames planuje na początek zachwycić młodszą część gawiedzi przygodami Supermana opartymi właśnie na kreskówkach, a starszą i bardziej hardcorową grupę fanów — specjalną grą akcji bazującą na przygodach misternie wyrysowanych w poszczególnych wydaniach komiksu DC. Ze wstępnych informacji wynika, że platformami, jakie nawiedzi niebiesko-czerwony heros, będzie PeCet i cała gama konsol Nintendo, Microsoft, Sega i Sony. Co pięciu Supermanów to nie jeden.

CHAMPIONSHIP SURFER

[Mattel]

Jeszcze pod koniec tego roku pojawi się nowa fala. Nie kiepska, bo oceaniczna i w dodatku umożliwiająca surfowanie. CHAMPIONSHIP SURFER to dziecko małżeństwa Mattel Interactive i grupy surfingowej O'Neill. Do dyspozycji dostaniemy nieokreśloną jak na razie liczbę zawodników (każdy oczywiście elegancko wymodelowany i wyteksturowany z pomocą technologii 3D), posiadających całą masę specyficznych ruchów, trików i wygibasów, które pozwolą utrzymać się jak najdłużej na desce. Akcja CHAMPIONSHIP SURFER rozgrywać się będzie na wyimaginowanych wyspach południowego Pacyfiku, „wyposażonych" w 10 wspaniałych plaż o odmiennych warunkach pogodowych i charakterystykach fal. Jeśli komuś znudzi się samotne zmaganie z żywiołem, zawsze będzie mógł przy pomocy rozbudowanego trybu multiplayer popluskać się z kolegą z bloku naprzeciwko lub, co zainteresuje niektórych, z dobrze zbudowaną koleżanką.



MOTO RACER WORLD TOUR

[Delphine]

Fani motocyklowych wyścigów spod znaku MOTO RACER nie musieli długo czekać na kolejną część swojej ulubionej sagi. Już w pierwszym kwartale przyszłego roku, w kłębach gęstego białego dymu z opon powinna pojawić się najnowsza edycja, oznaczona podtytułem WORLD TOUR. Jako że zmian jest sporo, przejdźmy od razu do rzeczy, czyli do wyliczanki. Cztery tryby gry: praktyka, wyścig pojedynczy, czasówka i mistrzostwa, z czego w każdym obowiązują inne zasady i inne maszyny oddawane będą do naszej dyspozycji. Dodatkowo autorzy postarali się o sześć dyscyplin, w których startować będą nasi podopieczni. Speed to nic innego jak wyścigi szosówek (250 i 500 cc) rozgrywane na sześciu światowej klasy torach, motocross-supercross to starcie motocykli crossowych klasy 125 i 250 cc na odcinkach ulokowanych m.in. we Francji, Hiszpanii i Brazylii, trial-circuit to zabawa, w której nie wolno ani razu oprzeć stopy na ziemi, dragster, czyli mówiąc inaczej — szybki sprint, do tego dochodzi tryb kaskaderski oraz zupełna nowość: wyścigi w korkach ulicznych. Na przykład po Warszawie.

COLIN MCRAE 2.0

[Codemasters]

Po wspaniałym sukcesie pierwszej części COLIN MCRAE RALLY było do przewidzenia, że producenci zdecydują się na kontynuowanie serii. Nie wiadomo było tylko, kiedy ten fakt nastąpi. Teraz możemy już Was poinformować, że w ciągu kilku najbliższych tygodni na półki sklepowe powinna trafić druga część rajdów samochodowych, w których główną postacią jest szkocki kierowca. Razem z Colinem pojawi się oczywiście jego Ford Focus WRC, a także sześć innych stalowych rumaków. Twórcy nie poprzestali tylko na zapełnieniu parkingu — do dyspozycji dostaniemy również spory zbiór nowych, pochodzących z całego świata odcinków specjalnych, m.in. bardzo ciekawie prezentujące się rajdy Indonezji i Grecji. W komplecie, obok trybu realistycznego, dostaniemy także odmianę wyścigów dla nieco mniej wyszkolonych kierowców oraz nowy system powtórek z mnóstwem stanowisk kamer, z czego na pierwszy plan wybija się widok z pozycji kierowcy, podlegający skokom i wibracjom wynikającym z ukształtowania nawierzchni. Lewy dwa cięć, prawy trzy siedemdziesiąt otwarty.

ENGALUS

[CRYTEK]

Chłopcy zza Odry, należący do grupy CRYTEK, ogłosili wszem i wobec plany wydania nowej gry akcji o nazwie ENGALUS. Niestety, towarzystwo obchodzi media z daleka i jedyne, co udało nam się dowiedzieć, to to, że ENGALUS zaliczać się będzie do gatunku strzelanek typu First Person Shooter, w której główny bohater podróżujący przez przestrzeń kosmiczną będzie starał się za pomocą kilku kilogramów ołowiu uspokoić wielce niebezpiecznego szaleńca pragnącego za wszelką cenę przebudować Wszechświat według swej szalonej idei. Najciekawszą rzeczą, jaką zaprezentuje nam ENGALUS, będzie silnik. Chłopcy starali się uniknąć kupowania obcych engine'ów, stworzyli więc własny i to nie byle jaki. Wsparcie dla technologii Transform & Lighting, obłe powierzchnie, realistyczny system oświetlenia oraz mnóstwo innych elementów to tylko niewielka dawka mocy, jaką zaprezentuje nam serce ENGALUS-a. Miejmy nadzieję, że przeszczep potrzebny nie będzie.

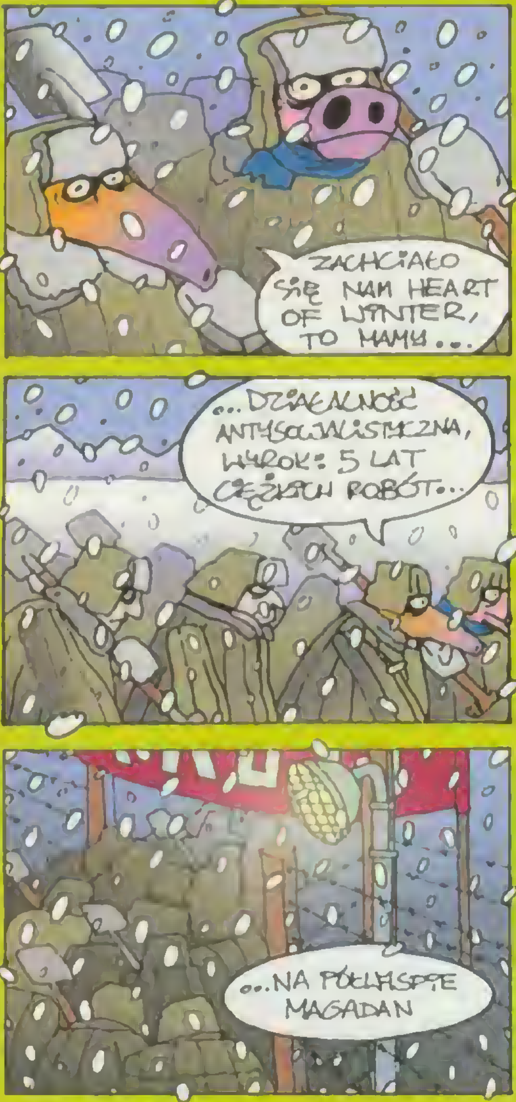
Engalus

ETHERLORDS

[Nival]

Nival Interactive postanowił uszczęśliwić nas kolejną strategią-turówką zatytułowaną ETHERLORDS. Jako że do premiery pozostało jeszcze całe pół roku, mamy parę chwil, żeby wyjawić kilka szczegółów dotyczących gry. Najnowsze dzieło

Engalus



HEART OF WINTER

[Black Isle]

Twórcy ICEWIND DALE nie zawiedli swoich fanów. Zgodnie z wszechpanującym zwyczajem pracują właśnie nad dodatkiem do gry, nazwanym HEART OF WINTER. Akcja przenosi nas do najbardziej wysuniętego na północ miasteczka Lonelywood, do którego dotarła horda wściekłych barbarzyńców równających ze zmrożoną ziemią wszystkie domostwa, które znajdą się na ich drodze. Do twojej drużyny przyłącza się tajemniczy [illegible], który może odmienić losy krainy. HEART OF WINTER przywiezie ze sobą ponad 60 nowych czarów (m.in. Obrzydliwe Więdnięcie Abi-Dalzima i Bariera Ostrza), pięć nowych krain do zwiedzenia, nowe potwory, takie jak barbarzyńcy, zombie i Remorhazowie. Nie zawiedzie również zestaw 80 magicznych przedmiotów, do których należeć będzie np. pierścień umożliwiający jego właścicielowi zrzucenie na przeciwnika deszczu elektryczności. Autorzy nie zapomnieli również o usprawnieniach technicznych, do których można zaliczyć rozgrywkę w wyższej rozdzielczości, oraz nowe torby na klejnoty i skrzynie na dokumenty. Nie lepiej trzymać to wszystko w banku?

Nival postanowiło zmiksować tradycyjne strategie z odrobiną magii serwowanej przez niezliczone systemy karciane. Ponad 300 czarów, jakie zaproponują nam autorzy, będziemy mogli wykorzystać do stworzenia niezliczonej liczby bitewnych taktyk, które przydadzą się w starciach z trzema innymi rasami dysponującymi odmiennymi zwyczajami, architekturą i sztukami walki. Do tego dołączy 64 herosów dla każdej z ras, specjalny system dyplomatyczny umożliwiający zawiązywanie długoterminowych sojuszy, ponad 160 dokładnie wymodelowanych potworów, 20 sporych poziomów gry oraz specyficzne drzewo czarów, które możemy rozwijać w dowolnie obranym kierunku. Na przykład wyspecjalizować się w zamienianiu księżniczek w żaby.

EGYPT II

[Cryo]

W momencie, w którym to czytacie, na półkach sklepowych powinien znajdować się EGYPT II, najnowsza przygodówka autorstwa Cryo (wersja DVD ukaże się w grudniu). Co ciekawe, w produkcji Egipcjanina znaczący udział mieli historycy i eksperci zajmujący się kulturą starożytnego Egiptu, co miało na celu jak najwierniejsze przedstawienie państwa delty Nilu mniej więcej z okolic XIV wieku przed naszą erą. Najważniejszym elementem w EGYPT II jest Heliopolis, jedno z największych miast ówczesnych czasów, ale również stolica nauki. Żeby za dobrze naszym Egipcjanom nie było, dostali oni w prezencie straszliwą epidemię dziesiątkującą mieszkańców. Wskakujemy zatem w stroje kapłanki Tifet, która - pragnąc wynaleźć lekarstwo - dawnym trafem zawędruje do świątyni boga Ra, odkrywając przyczynę epidemii. Cryo dużą uwagę (oprócz faktów historycznych) przyłożyło do oprawy graficznej i dźwiękowej, które to mają stworzyć niezapomniane widowisko. Pobawimy się w doktora?

Cultures

Egypt 2

X-ISLE

[CRYTEK]

Wspominana już przez nas na łamach tej kolumny grupa CRYTEK postanowiła zaatakować rynek z kilku stron naraz i oprócz gry ENGALUS przymierza się także do zaprezentowania szerszemu gronu taktycznej strzelanki, opartej na systemie gry zespołowej. Gierka ta nosi tytuł X-ISLE i zamierza objawić się w wersjach na blaszaka, PSX2, Gamecube, Dreamcast i X Box. W X-ISLE przyjdzie nam przystąpić do grupy znakomicie wyszkolonych i uzbrojonych komandosów stawiających czoła wiecznie złym Obcym, którzy pragną opanować naszą planetę. Fabuła? Proszę bardzo: na Pacyfiku pojawiło się kilka wysp zamieszkałych, co dziwne, przez dinozaury. Okazuje się, że przybysze z kosmosu wykorzystują owe wyspy do przedziwnych eksperymentów i trenowania gadzich oddziałów. Nasi odważni komandosi muszą oczywiście zwiedzić wszystkie wyspy i wyjaśnić, co się tam naprawdę dzieje. X-ISLE zgodnie z zapowiedziami pracować będzie na najnowszym silniku autorstwa CRYTEK obsługującym m.in. technologie T&L i powyginane powierzchnie. Niestety, sierotka-X-ISLE nie ma jeszcze wydawcy. Tatuś pilnie poszukiwany.

HIGHLANDER

(Kalisto)

Nie da się ukryć, że film „Nieśmiertelny" („Highlander") z Christopherem Lambertem w roli głównej zdobył rzesze fanów na całym świecie. Przymiarek do stworzenia gry komputerowej z udziałem Nieśmiertelnego było zapewne bardzo wiele, ale dopiero teraz firma Kalisto postanowiła wcielić pomysł w życie. Zaskoczeniem jest fakt, że HIGHLANDER będzie grą rozgrywaną tylko i wyłącznie w sieci, między wojownikami walczącymi między sobą o tytuł tego jedynego. Całość przygotowana została (oczywiście) w trybie 3D z zastosowaniem pewnych nowatorskich technik, o których nikt nic na razie nie chce mówić, oraz trybu walki i trybu role-play. Centralnym elementem gry będą bez wątpienia pojedynki na miecze, które twórcy określają jako „oszałamiające". Sercem HIGHLANDER-a będzie nieco zmodyfikowany silnik znany już z Nightmare Creatures 2 pod nazwą Platform K, który zagwarantować ma nam niczym nie zmąconą, wspaniałą i wypełnioną mnóstwem efektów zabawę. Podobno w pudełku znajdziemy również kieszonkową wersję miecza. Akurat na biwak.

CULTURES

(THQ)

to kolejna z gier, których premiera odbędzie się lada moment. Tym razem fachowcy z THQ wraz z grupą Funatic postanowili pokazać nam, jak powinno się rządzić narodami. Ot, taka skromna lekcja dla przyszłych prezydentów. Sytuacja jest następująca: w dość niejasnych okolicznościach los przerzucił nas do Ameryki, w miejsca, gdzie zastraszone, mnożące się niczym króliki tubylcze plemio na potrzebują twardego władcy. Będziesz musiał handlować, zawiązywać sojusze, zasiedlać najdalsze zakamarki lądu, by przy okazji odnaleźć elementy tajemniczej komety i przywrócić spokój w państwie. Autorzy zastrzegają, że ważniejsze od barbarzyńskich bitew będzie umiejętne prowadzenie negocjacji, zawieranie małżeństw, płodzenie dzieci i nawiązywanie kontaktów z innymi plemionami, które dysponować będą odmiennymi zwyczajami, kulturą i religią. CULTURES zagwarantować ma nam ponad 200 godzin gry, zaawansowaną inteligencję komputera i pokaźny zestaw misji. Pora się odchamić... eee, tzn. ukulturalnić.

DARK CONSPIRACY

Taki oto tytuł będzie nosić pierwszy oficjalny rozszerzacz do GROUND CONTROL, który dozbroi naszą seryjną Kontrolę Naziemną jeszcze przed Bożym Narodzeniem. Za przygotowanie dodatku wzięła się grupa High Voltage, wspierana przez zawodowców ze szwedzkiego Massive Entertainment. Jak na porządny add-on przystało, DARK CONSPIRACY zaserwuje nam kilka nowości, z których warto wymienić 15 nowych misji, nowe tereny, na jakich przyjdzie nam pogrywać, a także trzecią nację z obowiązkowymi nowymi jednostkami. Do kompletu - kilka nowych morderczych narzędzi dla oryginalnych drużyn i długo oczekiwany tryb gry on-line. Jednym z elementów, które nie uległy modyfikacjom, jest fabuła. I tak jak dawniej musimy nadal tępić wielbicieli Porządku Nowego Świtu i dowodzić oddziałami złożonymi z żołnierzy, pojazdów opancerzonych, samolotów i innych jednostek.

Aby uruchomić najnowsze dziecko duetu Massive & High Voltage potrzebna będzie pełna wersja GROUND CONTROL, co dziwić nie powinno.

Dark Conspiracy

E-RACER

(Rage)

to jeden z tych tytułów, o których producenci i dystrybutorzy albo mówią bardzo mało, albo nie mówią w ogóle. Gra ta to nic innego jak wyścigi samochodowe przygotowane z wykorzystaniem najnowszych osiągnięć 3D. Tak przynajmniej mówi firma Rage. Niestety, do tej pory nie wiemy jeszcze, jaką ostateczną formę przybierze E-RACER. Czy będzie to gra przeznaczona do rozgrywki jednoosobowej, czy też do zabawy w intersieci? Dzięki wygrywanym wyścigom ulepszymy naszego czterokołowego potwora, a najlepsi będą mogli razem z wypracowanymi przez siebie brykami stanąć do pojedynku w mistrzostwach E-RACER. Po zaistnieniu w społeczności mistrzostw możliwe będzie tworzenie drużyn, handlowanie taktykami umożliwiającymi łatwiejsze wygranie danego wyścigu, jak również ściąganie nowych torów i samochodów, które stopniowo pojawią się w sieci. Na koniec będziemy mogli rzucić spojrzeniem na tabelę wyników i skomplikowanych statystyk, co ciekawe, również za pomocą telefonu komórkowego. Z łapem.

INCOMING FORCES

Patrząc na wyniki sprzedaży gry INCOMING, nie można było wątpić w sens wydania następcy tego bezprecedensowego tytułu. Chłopaki z Rage i tym razem nas nie zawiedli - sequel o nazwie INCOMING FORCES powinien nadejść już niebawem. Cała historia rozgrywa się 20 lat po pierwszej części gry, kiedy to Ziemianie zdołali opanować w końcu technikę podróży międzyplanetarnej i postanowili opanować cztery małe planety zamieszkałe przez Obcych. Jednak tym razem stajesz po przeciwnej stronie barykady, starając się uratować zagrożone planety od ziemskiej zagłady. INCOMING FORCES to mix strategii i gry akcji, w którym na bieżąco kierować musimy dziesięcioma rodzajami pojazdów, sterować strzelcami, pilotami i robotami wojennymi, a także nadzorować prace badawcze nad nowymi technologiami. Oprócz tego autorzy zadbali o dwa tryby rozgrywki: strategiczną kampanię i typową strzelankę, realistyczne poruszanie się obiektów, cztery całkowicie odmienne ekosystemy, a także zestaw muzycznych utworów w wykonaniu orkiestry, których klimat przygwoździ nas podobno do krzesła.

HELLBOY

[Cryo]

Zapewne niewielu z Was zna komiksową wersję przygód niejakiego HELLBOY-a. Hellboy to dość dziwny jegomość mający tajemnicze powiązania z nazistami z innego wymiaru, o którym nikt nie wie, skąd jest i po co przybył. Jego prawa ręka, jak u prawdziwych twardzieli bywa, zrobiona jest z metalu, przez co nasz kolega zupełnie nie odczuwa bólu (twardziel). Oprócz tego Hellboy nosi na głowie, w miejscach, gdzie u „normalnych" ludzi znajdują się rogi, niedopałki papierosów. Co najciekawsze - za wszelką cenę stara się wtopić w normalne ludzkie życie, a że przynosi to szereg niespodzianek - odgadnąć możecie sami. Komputerowa wersja przygód naszego przyjemniaczka, która powinna ukazać się pod koniec tego roku, utrzymana będzie w popularnym trójwymiarowym klimacie gry akcji wypełnionej sześcioma mrocznymi poziomami, pułapkami, scenami walki, zagadkami i innymi przeszkadzaczami. Na zakończenie powiem Wam jeszcze, że autorzy przymierzają się również do wyprodukowania filmowej adaptacji losów HELLBOY-a. Ale o tym na razie sza.

TIGER WOODS 2001

[EA Sports]

Sportowy oddział Electronic Arts postanowił olśnić [illegible] w kolejnej dyscyplinie. Tym razem los padł na tą Amerykańską zabawę, w której faceci w białych spodniach ganiają po trawniku i tłuką kijami piłeczkę. Golf. Wersja gry oznaczona numerem 2001 szczyci się dwoma [illegible] ultra-realistycznym interfejsem, w którym z pomocą myszki możemy kontrolować poczynania golfiarza i jego kija oraz nowatorskim [illegible] odzwierciedlającym [illegible] lotu piłeczki i umożliwiającym nietrudne tworzenie nowych torów golfowych. Wszystko to zostało oczywiście zgrabnie [illegible] w fotorealistyczną grafikę, połączone z klasycznym systemem sterowania [illegible] i otoczone [illegible] nazwisk golfowych gwiazd, dobrze znanych fanom tego sportu. Nowe tory wraz z kompletem dobrze znanych [illegible] do [illegible] trybów gry stanowią już dopełnienie całości [illegible].

X-COM ALLIANCE

X-COM powraca, tym razem jako 3D-shooter. Twój statek kosmiczny został wraz z załogą z niewyjaśnionych przyczyn przeniesiony w nieznany zakątek wszechświata, gdzie rozgrywa się właśnie jakaś intergalaktyczna wojna. Trzeba tylko przetrwać. Gra będzie posiadać elementy taktyczne, gdyż oprócz zwykłego strzelania trzeba będzie jeszcze dowodzić kilkuosobowym oddziałem żołnierzy. Premiera gry jeszcze przed Świętami.

JURASSIC PARK

[illegible]

TURNIEJ SYNCMASTER

Od listopada miłośnicy gry ICEWIND DALE będą mili okazję sprawdzić swe growe umiejętności w konfrontacji z innymi graczami. Rusza bowiem ogólnopolski turniej SyncMaster, organizowany przez firmę Samsung. Nieoficjalna plotka głosi, że nagrodą główną będzie czek na około 10 tys. złotych, czyli sto starych baniek. Więcej informacji znajdziecie na stronie www.samsung.com.pl

BATTLE TECH 3025

„Wszystko co dobre, kiedyś się kończy" powiedzieli sobie koledzy z grupy Kesmai, zabierając się za tworzenie następcy gry Solaris. BATTLE TECH 3025, bo takie miano nosić będzie sequel, powinien nawiedzić nas na wiosnę przyszłego roku. BT3025 łączy w sobie wszystko, co najlepsze: grę akcji z robotami w rolach głównych, strategię i politykę oraz olbrzymi świat on-line złożony z prawie 2 tys. planet. Idea jest prosta. Każdy z czterech Domów składa się z setek graczy z całego świata wcielających się w Liderów, Seniorów i Żołnierzy. Seniorzy podejmują decyzje strategiczne, a Żołnierze walczą, sterując olbrzymimi mechami. Brak możliwości samodzielnego złożenia własnego mecha autorzy wynagrodzili 150 modelami, gotowymi do pójścia w bój-3D, włączający się automatycznie po przystąpieniu do bitwy. Liczne sukcesy na placu boju nagradzane są awansami, a w końcu stołkiem przywódcy. I dopiero wtedy dowiesz się, jak smakuje prawdziwa władza i wielka polityka.

LARRY 7

O tym, że ta gra wreszcie ukaże się Polsce, wiedzą już chyba wszyscy miłośnicy przygodówek. O tym, że będzie w wersji spolszczonej — chyba też. Ciekawe tylko, czy słyszeliście już, kto wystąpi w roli Larry'ego? Nie? To szykujcie się na bombę: Jerzy Stuhr we własnej osobie. Ale to nie koniec atrakcji - kapitanowej statku, o której względy przez całą grę zabiega Larry, głosu użyczy Kasia Figura! Szkoda, że tylko głosu.

CHARIOT RACER

S[illegible] się j[illegible] różnymi rzeczami. Były [illegible], [illegible], samoloty i mnóstwo innych toczących się i [illegible]cych [illegible] maszyn. Ale wszyscy zapomnieli o [illegible]. W[illegible] [illegible] w Waszych oczach [illegible] musicie [illegible] w [illegible] rura wydechowa skierowana jest w stronę [illegible]. Tyle że nie będą to takie zwykłe wozy drabiniaste, ale [illegible] rodem ze starożytnego Rzymu. Kilkunastu woźniców o zróżnicowanych [illegible] i [illegible]ch, możliwość używania [illegible], [illegible] topora, maczug i włóczni i opcje dozbrajania rydwanów to tylko kilka z [illegible] ciekawszych elementów CHARIOT RACER. Do pozostałych [illegible] zestaw wspaniałych torów (m.in. [illegible], Wenecja, Partenon, Circus Maximus), niezwykle [illegible], wspomożony mnóstwem efektów silnik 3D, zróżnicowane warunki atmosferyczne, [illegible]owy tryb multiplayer, a także [illegible] [illegible] i tym samym zdobywania [illegible] na tuning bryki. Dokład[illegible] na tył, alufelgi plus zmo[illegible] wydech i całość prezentuje się bardziej rajcowo.

PROJECT ABC

(3000AD)

Grupa 3000AD, przygotowująca od kilku miesięcy nową grę o roboczym tytule PROJECT ABC, ogłosiła ostatnio swojego wybrańca, który dostarczy do gry engine. Tym razem los padł na zbierający ostatnio same pochwały, obsługujący zaawansowaną fizykę ruchów postaci i przeogromne lokacje silnik SERIOUS. Wszelkie szczegóły na temat PROJECT ABC pozostają na razie utajnione, a jedyną wiadomością, która przeciekła, jest fakt, że gra ukaże się w wersjach na PC i XBox oraz że nie jest to kolejna edycja BATTLECRUISER. Równocześnie 3000AD poinformowała o zaprzestaniu prac nad dodatkiem do BATTLECRUISER MILLENIUM ze względu na problemy z innym wypożyczonym silnikiem 3D. Zapowiadane na koniec 2000 roku i połowę 2001, odpowiednio BATTLECRUISER MILLENIUM i GALACTIC COMMAND ONLINE ukażą się bez żadnych problemów, kończąc prawdopodobnie serię BATTLECRUISER.

JUMPGATE

Marzeniem każdego producenta jest stworzenie takiej gry, która na dłużej zapisałaby się w pamięci graczy, a co więcej - wniosłaby powiew świeżości, nie stosowane jeszcze sztuczki techniczne i wizualne. Mający ukazać się pod koniec roku JUMPGATE aspiruje do miana właśnie takiego tytułu. Piętrzące się katastrofy doprowadziły do upadku olbrzymiego imperium położonego w dalekim krańcu kosmosu. Ci, którzy przeżyli, stworzyli niezależne frakcje i postanowili odbudować swoje państwo, tyle że na przeszkodzie stanęła wojna domowa o najważniejszy element ówczesnych czasów - umiejętność podróży międzyplanetarnych. Jako pilot jednej z nacji będziesz usiłował wprowadzić porządek, rozwinąć handel, usunąć piratów, morderców i nacjonalistów. Pomoże ci w tym oczywiście armada niekonwencjonalnych statków kosmicznych oraz pokaźny zestaw broni i wszelkiego rodzaju ekwipunku. Czy brzmi to rzeczywiście aż tak nowatorsko? Hmm, pachnie raczej staruszkiem PRIVATEEREM i babcią ELITE.

FROGGER

Pamiętacie jeszcze grę FROGGER ze starych ośmiobitowców? Wcielaliśmy się w niej w rolę żabki, która wybrała się na spacer po wielkim mieście i trzeba jej pomagać np. w przechodzeniu przez ruchliwe ulice. FROGGER powraca, oczywiście w trójwymiarowym i bajecznie kolorowym wydaniu. Żabka nie będzie już skakała po mieście, ale po różnych innych, nie mniej ciekawych, sceneriach. FROGGER będzie doskonałą grą dla tych, którzy będą chcieli zrelaksować się i nieco odsapnąć od poważnych strategicznych, role-playowych czy kwakowych tytułów.

WORLD SPORTS CARS

(Empire Interactive)

Gdy w 1998 roku pojawiła się gra GRAND PRIX LEGENDS, z miejsca została wybrana najrealniejszymi wyścigami wszech czasów. West Racing na spółkę z Empire postanowili wywieźć GPL na taczkach - i to nie byle jakich. WORLD SPORT CARS mieni się grą bezkompromisową, realnie odzwierciedlone warunki fizyczne panujące na asfalcie. Znajdziemy w niej 12 prototypowych maszyn znanych z toru w Le Mans wraz z odmiennymi modelami jazdy, potężny system dopasowania do swoich wymagań dowolnego elementu samochodu, o którego mocy świadczy fakt, że sama opona szczyci się ponad 100 parametrami oraz zaawansowane efekty graficzne. Całości dopełni specjalny system symulacji kolizji, wszystkie spotykane w realnym świecie efekty pogodowe, całkowita swoboda poruszania się po przygotowanym przez autorów terenie, tryb multiplayer o jakości tego z GPL i engine graficzny, którego nie powstydziliby się chłopcy z id. Wszystko to stawia WSC od razu na pole-position. Żeby tylko nie było falstartu.

JUŻ W LISTOPADZIE NOWA GRA PRZYGODOWA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

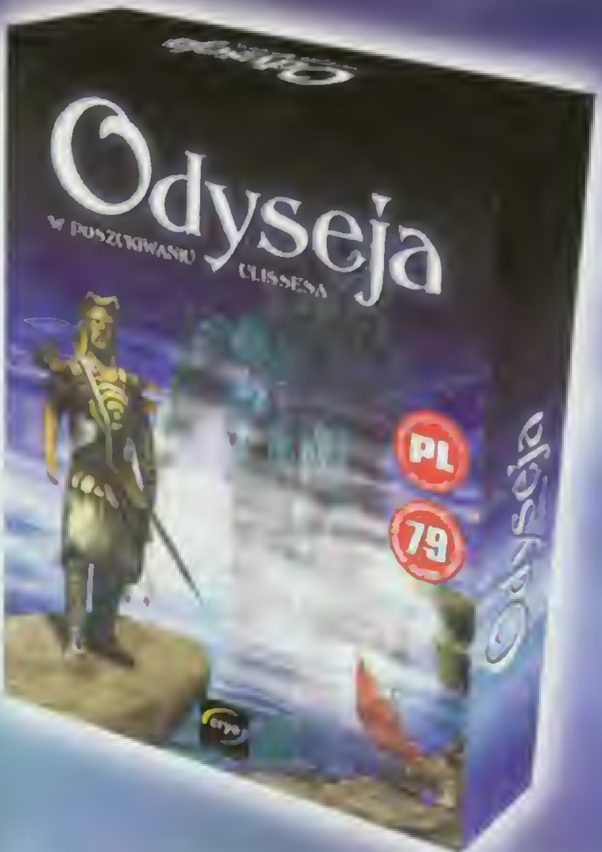
WYRUSZ W FASCYNUJĄCĄ PODRÓŻ
PO MITYCZNEJ GRECJI!

Odyseja

W POSZUKIWANIU ULISSESA

Na prośbę Penelopy, która wyczekuje bezskutecznie jakichkolwiek wieści od Ulissesa, postanawiasz wyruszyć w podróż, której celem jest odnalezienie najlepszego przyjaciela z dzieciństwa. Wyjeżdżasz do Troi gdzie Ulisses był widziany po raz ostatni. Tutaj zdobywasz szczątkowe informacje, z których zaczyna Ci się wyłaniać obraz wydarzeń. Rozpoczynasz podróż po wyspach Morza Egejskiego, przeżywając najbardziej niesamowite przygody w mitycznym świecie antycznej Grecji, by ostatecznie trafić do krainy mroku. Będziesz musiał walczyć z przerażającymi bestiami (cyklopami, gorgonami), unikać podstępnych intryg bogów oraz czyhających zewsząd pułapek.

Odyseja: W poszukiwaniu Ulissesa to niesamowita gra przygodowa rozgrywająca się w świecie stworzonym na podstawie najbardziej znanej antycznej legendy.



2CD

79

PL

(0-22) 519 69 69

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

IN UTERO

cryo

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a tel. (0-22) 672 00 12
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 66
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74 tel. (0-22) 519 69 69

© 2000 Cryo Interactive Entertainment, In Utero. Wszelkie prawa zastrzeżone.

OUTFORCE

STARCRAFT W KOSMOSIE

Najlepszą strategią rozgrywaną w otwartej przestrzeni kosmicznej jest HOMEWORLD — zgodzą się z tym chyba wszyscy miłośnicy RTS-ów. Za sprawą ambitnych Szwedów z O3 Games nowym królem już niedługo może zostać OUTFORCE, którego recenzja znajdzie się w Resecie za miesiąc. Dzisiaj rzucimy tylko okiem na tę doskonale zapowiadającą się grę.

Za pięćset lat Ziemia będzie już tylko skażoną dziurą, istniejącą jedynie w historycznych przekazach holograficznych. Uderzenie asteroidy zmusi niedobitki do zasiedlenia najbliższego układu słonecznego — Epsilon Eridani. Szybko niestety zarysuje się dość spory problem — układ ten jest polem bitwy dwóch obcych ras. Nie wdając się w szczegóły, przyjdzie wam walczyć z Gobinami i Crionami. Opisane rasy do złudzenia przywołują wspomnienie STARCRAFTA. Z jednej strony ludzie, z drugiej Gobini, swym prymitywizmem przypominający Zergów i wymośli, prawie arystokratyczni Crioni, honorowi jak Protosi. Autorzy nie kryją swej fascynacji WARCRAFTEM, STARCRAFTEM i DUNE2. Ciekawe tylko, jak odnajdą się w trzech wymiarach?

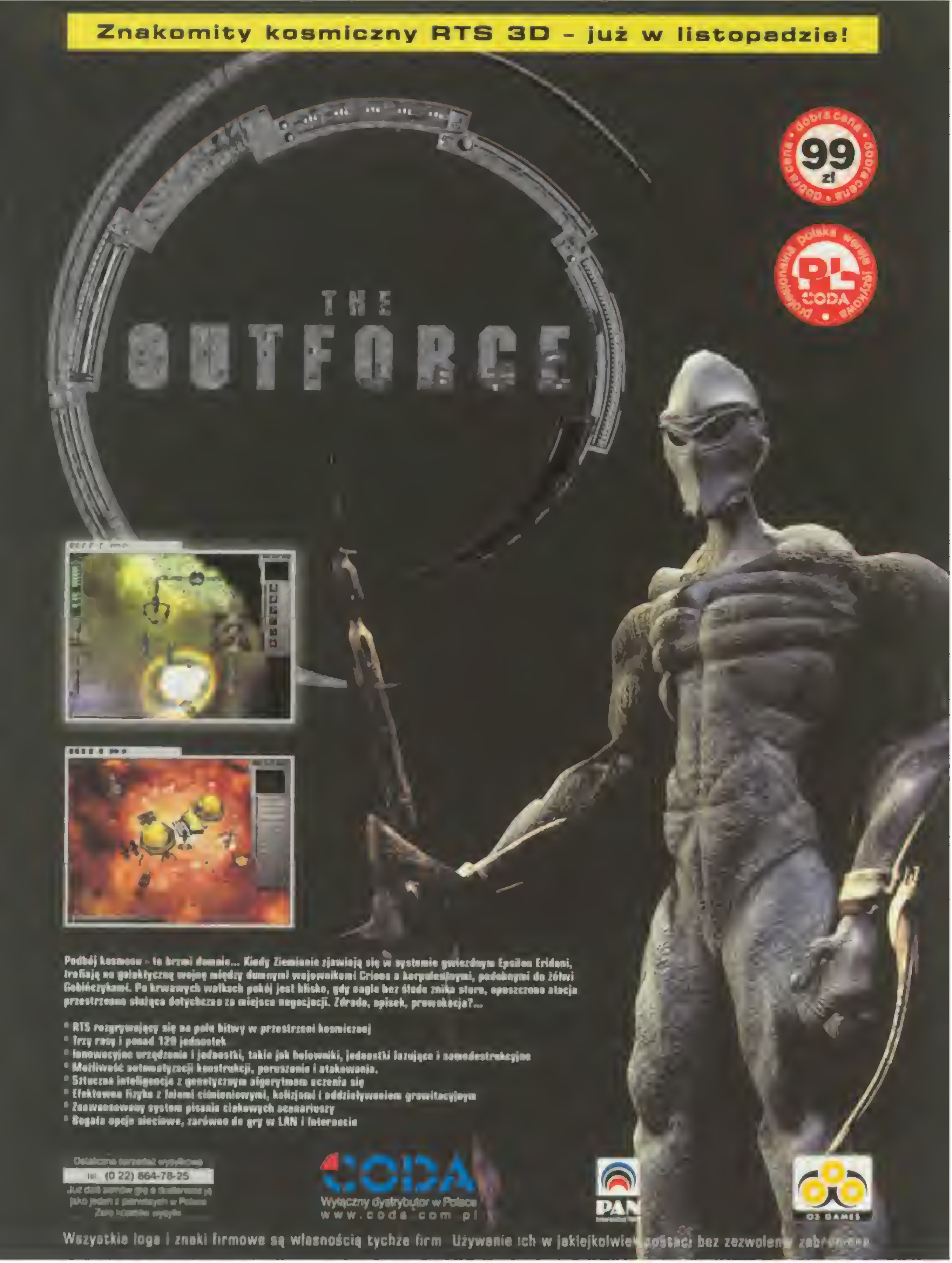
Właśnie, trzy wymiary. O ile HOMEWORLD pozwalał oglądać akcję z dowolnie wybranej perspektywy, OUTFORCE będzie typowym RTS-em „top down view". Żadnego kręcenia kamerą, oglądania statków z boku, dołu i skosu. Zafiksowany widok pola bitwy ma ułatwić kontrolę nad jednostkami, których na raz będzie zdecydowanie więcej niż w HW. Każda z ras dysponuje sobie tylko znanymi typami jednostek (w sumie jest ich ponad sto), choć wiele jest odpowiednikiem broni, którą dysponuje przeciwnik, podobnie jak to miało miejsce w TOTAL ANNIHILATION. Szkoda, że nie wykorzystano w pełni możliwości, jakie daje obecność twardego gruntu pod stopami. Z drugiej strony — czy znacie wiele osób, namiętnie pragnących grać w HOMEWORLDA z innymi ludźmi? Ja znam jedną.

Autorzy bardzo dużą wagę przykładają do trybu multiplayer, wiedząc, że tylko on potrafi zapewnić grze długowieczność. Ma się do tego przyczynić między innymi implementacja trybu konsoli, wzorowana na serii QUAKE, gdzie definiować będzie można klawisze, pisać i uruchamiać skrypty, modyfikować niektóre opcje gry. Nie mogę się doczekać, aby sprawdzić w praktyce, jak pracuje fabryka, której zadania budowy zleca automat (skrypt) napisany kwadrans przed rozgrywką. OUTFORCE grą dla programistów?

Wynikiem długotrwałych testów było między innymi wprowadzenie do gry holowników, dzięki którym można przemieścić swoją bazę lub podesłać wrogowi pod okna kilka ogromnych wież laserowych. Prawie jak Reaver Drop.

Nie do końca wiadomo, co oznacza określenie „uczący się algorytm genetyczny" w odniesieniu do inteligencji kierowanych przez komputer kosmitów. Brzmi groźnie, oby okazało się równie wyzywające podczas rozgrywki!

Mimo jednoznacznie brzmiącego tytułu, STARCRAFT rozgrywał się w ogromnej większości na lądzie. Gdyby OUTFORCE okazało się tak dobre jak staruszek SC, na Gwiazdkę dostaniemy bardzo miły prezent.


Znakomity kosmiczny RTS 3D - już w listopadzie!
dobra cena
99 zł
profesjonalna polska wersja językowa
PL
CODA
THE OUTFORCE
Podbój kosmosu - to brzmi dumnie... Kiedy Ziemianie zjawiają się w systemie gwiezdnym Epsilon Eridani, trafiają na galaktyczną wojnę między dumnymi wojownikami Criona a korpulentnymi, podobnymi do żółwi Gobińczykami. Po krwawych walkach pokój jest blisko, gdy nagle bez śladu znika stara, opuszczona stacja przestrzenna służąca dotychczas za miejsce negocjacji. Zdrada, spisek, prowokacja?...
• RTS rozgrywający się na polu bitwy w przestrzeni kosmicznej
• Trzy rasy i ponad 120 jednostek
• Innowacyjne urządzenia i jednostki, takie jak holowniki, jednostki łazujące i samodestrukcyjne
• Możliwość automatyzacji konstrukcji, poruszania i atakowania.
• Sztuczna inteligencja z genetycznym algorytmem uczenia się
• Efektowna fizyka z falami ciśnieniowymi, kolizjami i oddziaływaniem grawitacyjnym
• Zaawansowany system pisania ciekawych scenariuszy
• Bogate opcje sieciowe, zarówno do gry w LAN i Internecie
tel. (0 22) 864-78-25
CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl
PAN
O3 GAMES
Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione

W DIABLO II EXPANSION SET wrócisz na ścieżkę Baala, ostatniego z pierwotnych „diabłów" i udasz się nią do barbarzyńskich Wyżyn Północy. Podróżując z hordami demonicznych podwładnych, Baal zamierza naruszyć potężny Kamień Świata, który chroni Ziemię przed siłami Piekła. Zmierzysz się z nową serią questów i wyzwań, by zapobiec tragedii.

Wszystko to brzmi pięknie, ale jeśli wgłębimy się bardziej w zapowiedź, przekonamy się, że wielkiej rewelacji czy rewolucji raczej nie będzie. Kupując DIABLO II EXPANSION SET otrzymamy:

- Jeden nowy akt osadzony na „Barbarzyńskich Wyżynach", czyli jedną czwartą tego, co poprzednio. Ponadto sądząc po obrazkach, nowe potwory nie będą znacząco różniły się od standardowych i mogą szybko znudzić się. Zastanawia również brak oficjalnego ogłoszenia, że dodatek będzie można wykorzystać na Battle necie. Co prawda nikt też nie zaprzeczył, ale wszyscy, którzy zawiedli się na HELLFIRE, na pewno oczekują takiej deklaracji.

- Nowe potwory, wśród których będą zarówno inaczej wyglądające wersje starych znajomych, jak i zupełnie nowe bestie. Są wśród nich:

Minotaury - Demony, atakujące niespodziewanie i działające niezależnie od innych demonicznych stworzeń na polu walki. Niebezpieczne tylko w zwarciu, ale ich uderzenia wywołują zarówno zwykłe, jak i magiczne obrażenia.

Nadzorców - dużych, bydlęcych przywódców Podwładnych Zła (Minions). Ich główną bronią jest haczykowaty bicz, którego mogą używać także na swoich podwładnych, czym potrafią doprowadzić ich do żądzy krwi (berserk) lub spowodować mutację i atak na najbliższego przeciwnika. Kiedy zmutowany stwór dosięgnie celu, umiera w olbrzymiej eksplozji. Nadzorca potrafi również stworzyć pomocnika, który będzie sam wyszukiwał poległych i przywoływał ich do życia.

DIABLO II

GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE TAM DODATEK POŚLE

EXPANSION PACK

Revenantów - ta ciemna armia składa się z zabitych ludzkich wojowników, którzy zostali ożywieni, żeby służyć Baalowi. Są więksi i bardziej agresywni niż większość szkieletów i zombie.

Samobójczych Służących - najnowsze potwory stworzone przez Baala do służenia w jego armii Zniszczenia. Działają w ukryciu, są szybcy i niezwykle mocni jak na ich rozmiar. Ich kościste wypustki dają dodatkową ochronę w walce wręcz.

Oczywiście pojawią się także dwie nowe klasy postaci, Assassin i Druid. Każda posiada 30 własnych czarów/zdolności.

Druidzi kontrolują zarówno magię żywiołów, jak i podstawową (Prime Magic). Ich moce dają im władzę nad ogniem, ziemią i wiatrem. Ich Primal Power jest związana z naturą i pozwala im dowodzić wieloma zwierzętami i roślinami (a nawet przywoływać naturalne duchy). Czyli mamy coś pośredniego między czarodziejką a nekromantą. Druid będzie miał potężniejsze zaklęcia ofensywne niż „wskrzeszacz" i zamiast armii umarlaków będzie prowadził hordy wilków, niedźwiedzi itp.

Mordercy (Assasins) to grupa „Pogromców Magów". Ich celem jest wytropienie czarnoksiężników-rzezimieszków, którzy mogli zostać przekabaceni przez siły zła. Aby mogli efektywnie wykonywać to zadanie, zostali wytrenowani w umiejętnościach nieprzyjających demonicznej korupcji. Mordercy nie wykorzystują magicznych sztuk bezpośrednio - raczej używają zaklętych przedmiotów, które posiadają ukryte moce i mogą być użyte niezależnie od posiadanych umiejętności. Aby uniknąć pokusie przejścia na stronę Zła, koncentrują się na naturalnych zdolnościach swego ciała i mocach umysłu i walce wręcz.

Rewolucją mają być interaktywne budowle, takie jak wieże obronne czy mury, ale nie wyjaśniono, na czym owa interakcja ma polegać. Jeśli będzie to np. możliwość używania broni, zamontowanej na stałe w danej budowli, to może być ciekawie, ale jeśli ma być to taka interakcja jak z domkami w pierwszym epizodzie czy tawerną w drugiej, to ja dziękuję.

Rewelacyjna gra akcji 3D na enginie Unreal Tournament!
SUPER GRA
Super cena
29,90 zł
PL
przedstawia...
THE FALLEN
STAR TREK: DEEP SPACE NINE
Szukaj w kioskach i w dobrych sklepach z grami już w listopadzie!
(0 22) 864-78-25
...oszałamiające efekty specjalne...
...pułapki i niebezpieczni wrogowie...
...arsenał broni i przebrań...
...piękny, ogromny świat...
www.supergra.pl

CTP II

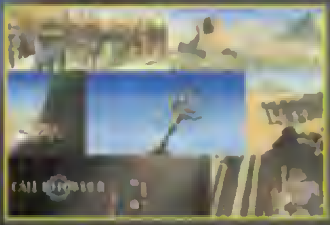
POTĘGA WAŻNIEJSZA OD CYWILIZACJI

Ci, którzy grali w CIVILIZATION: CALL TO POWER ale są zdania, że można by to i owo w niej zmienić, zapewne ucieszą się, że CTP II jest już w drodze. Słowo „Civilization" zostało usunięte z tytułu, ale nie jest to jedyna zmiana. Gra będzie toczyła się przez 6300 lat historii - od zmierzchu epoki kamienia łupanego aż do odległej przyszłości. Nie będzie eksploracji kosmosu, a futurystyczne odkrycia technologiczne będą dotyczyły głównie ziemi i oceanów.

Inną zmianą jest rozszerzony system dyplomacji. Sztuczna inteligencja przeciwników będzie znacznie bardziej zaawansowana i będą oni reagować bardziej realistycznie niż miało to miejsce do tej pory. Wygrać będzie można po prostu siłą, tworząc powoli potężną armię i przejmując kolejno pozostałe cywilizacje. Będzie jednak można wygrać również używając dyplomatycznych lub nawet naukowych środków. W rozgrywce uczestniczyć będą ministrowie i doradcy, którzy pomogą wybrać najlepszą drogę do zwycięstwa.

Dodano również 3 nowe scenariusze. Pierwszy obejmuje kampanię Aleksandra Wielkiego, inny Nuklearne Odprężenie (świat po wojnie nuklearnej, wszystko zniszczone, ogromne zanieczyszczenie środowiska, a ty masz stać na czele szczątków jednej z cywilizacji), a ostatni obejmuje II Wojnę Światową. Każdy z tych scenariuszy powinien trwać ponad 25 godzin. Dzięki załączonym edytorom i narzędziom skryptowym będziemy mogli tworzyć własne misje.

Oczywiście zmieniony w stosunku do pierwszej części zostanie system walki. Już nie będzie niszczenia czołgów przez grupę łuczników. Wyważony będzie system zdolności ofensywnych i defensywnych jednostek, ale powstanie także system klasowy, który określi jakie jednostki mogą uszkodzić inne. Dostaniemy możliwość wycofania się z potyczki, dodano również kilka ofensywnych i defensywnych cech, które utrudnią przejmowanie miast.



W CTP II obowiązywać będą trzy różne warunki zwycięstwa. Wciąż możemy przejąć wszystko siłą, możemy również wygrać dyplomatycznie zawierając sojusz z pozostałymi cywilizacjami i utrzymując go. Inne cywilizacje mają jednak własne agendy dyplomatyczne, które nie ułatwiają tego zadania. W zwycięstwie naukowym musimy wynaleźć pewne rzeczy i rozmieścić strategicznie kilka obiektów na całym świecie, by zwyciężyć.

Oczywiście nie mogło zabraknąć nowych wynalazków, nad opracowywaniem których będą męczyć się naukowcy. Na przykład terapię genową - naukę o genetycznym eliminowaniu chorób i innych ludzkich niedoskonałości. Początkowo planowana do poprawiania zniszczonego lub niedoskonałego materiału genetycznego, wywołała efekty uboczne - głównie rozwój nowej, lepszej rasy ludzkiej. Te ulepszenia pozwalają stworzyć Empatycznego Dyplomatę - jednostkę z wysoką inteligencją i emocjonalną wrażliwością, bardziej skuteczną w dyplomacji.

Także w miastach (a czasami ponad) będzie można zbudować kilka nowych rzeczy. Jednym z przykładów są Orbitalne Laboratoria - wielkie, kosmiczne stacje, które pozwalają naukowcom przeprowadzać eksperymenty poza wpływem miast, atmosfery i ekologów. Naukowcy angażują się tam w nowoczesne przedsięwzięcia, które mogłyby okazać się niebezpieczne w konwencjonalnych ziemskich laboratoriach.

Armia również się rozwinie. Jedną z nowych jednostek jest Morey Striker - kombinacja szybkości, zwrotności i szerokiego pola widzenia. Cechy te sprawiają że MS jest idealną jednostką eksploracyjną, a także aktywnym obrońcą, który potrafi sam bronić się przed jednostkami pływającymi. Appian Way w znaczący sposób ulepsza szlaki handlowe. Łączy ważne miasta i centra handlowe ze stolicą imperium, sprawiając, że handel i podróże są łatwiejsze i bezpieczniejsze. Zyski z handlu są większe, a miasta nawet na krańcach imperium nie są już więcej „nieszczęśliwe".

I tyle. Gra ukazać ma się, jak wiele innych produkcji, na Gwiazdkę.

SETTLERS 4

Yak

Kolejny raz przekonaliśmy się, że życie i gry komputerowe mają ze sobą wiele wspólnego. Weźmy na przykład świat wielkiej polityki: wyniki kłótni pomiędzy różnej maści kandydatami na dobrze opłacane ciepłe posadki najszybciej zaczynają doskwierać stojącym z boku podatnikom, nazywanym niekiedy, niewiadomo zresztą dlaczego, wyborcami. To samo stało się w świecie Setlersów...

CHATKA KRYTA AZBESTEM

Próbujący nieskutecznie zawiedziony światem bogów [illegible] Morbus zostaje złapany i skazany na banicję. Odtąd przyjdzie mu zamieszkać na Ziemi, jednym z najwstrętniejszych miejsc we wszechświecie. Obrzydliwość Ziemi polega głównie na tym, że zasiedlają ją miłujący pokój i przyrodę osadnicy. Wielka wojna, którą przebiegły wróg Greenpeace'u Morbus wypowiedział naszym podopiecznym, stanie się główną osią intrygi w najnowszym odcinku osadniczej sagi Blue Byte'a SETTLERS IV.

Tej jednej z najciekawszych serii w grupie gier strategiczno-ekonomicznych czasu rzeczywistego nie trzeba, mam nadzieję, nikomu przedstawiać, tym bardziej, że wciąż jeszcze nie traci na popularności ostatni dodatek do części trzeciej - MISJA AMAZONEK.

Programiści Blue Byte'a obiecali, że w swoim najnowszym produkcie wszyscy fani wcześniejszych przygód osadników odnajdą podobny klimat rozgrywki. Skoro odetchnęliśmy już z ulgą zapewnieni o tym, że nie musimy obawiać się rewolucji, możemy zadać trudne pytanie: co nowego?

Pod naszą komendę zostaną oddane trzy plemiona osadników: Majowie, Rzymianie i Wikingowie. Wybór rasy wpłynie nie tylko na różnice w architekturze i strojach osadników, ale również na gatunki hodowlanych zwierząt, rodzaje wytwarzanych alkoholi oraz produkowanych broni. Każda rasa otrzyma innych kapłanów dysponujących „rasowym" wachlarzem czarów. Różne rodzaje okrętów (zarówno wojennych, jak i transportowych) zatłoczą pustawe do tej pory morza z wcześniejszych części sagi. Oczywiście SETTLERS IV to 3 dłuuuugie i niezależne kampanie dla każdego z 3 narodów biorących udział w osadniczych konkurach.

Najwięcej wysiłku twórcy części czwartej włożyli w poprawę wizualnego aspektu swojego dzieła. Gra została wzbogacona o nowe animacje i szczegółową, bogatą w tysiące detali grafikę, którą będziemy mogli podziwiać dzięki ulepszonej funkcji zoomu. Zarówno pierwsze screeny, jak i zapewnienia autorów robią duże wrażenie. Dzięki długim dyskusjom z graczami i solidnemu procesowi testowania wersji beta, z gry zniknie szereg małych, lecz utrudniających grę błędów obecnych we wcześniejszych częściach.

Czy was również irytowały korki, które tworzyły się na głównych arteriach transportowych naszych mikropaństw? Otóż w części czwartej drogi często używane same zamienią się w szerokie trakty, potężnie przyspieszające przewóz towarów. Absolutną nowością będzie możliwość gry podwładnymi reprezentującego „ciemną stronę osadnictwa" Morbusa, niszczącego roślinność i wyjaławiającego glebę z mocą gierkowskich zakładów chemicznych (ciekawe, czy domy antyekologicznych setlersów pokryte są eternitem i azbestem?).

Jeżeli chodzi o samą rozgrywkę, to programiści proponują nam przesunięcie środka ciężkości gry w stronę ekonomii i uzyskanie przewagi na przemysłowym zapleczu państwa. Według mnie jest to wspaniały pomysł.

Oczywiście blubajtowcy idą z duchem czasu i zaimplementowali profesjonalny, łatwy w użyciu i szybki interfejs użytkownika oraz dużo nowych trybów gry sieciowej. Pięknie pachną wiadomości o możliwościach toczenia jednoczesnych bitew do ośmiu graczy na raz (LAN lub dedykowane servery BB), trybie współpracy lub spełnienia wymagań danej misji na wyścigi oraz zapowiedź stworzenia ogólnoświatowego rankingu graczy internetowych. Blue Byte jest według mnie na tyle solidną firmą, że w zapewnienia przedwyborcze jej pracowników możemy śmiało uwierzyć. Jak nie - to strajk.

HARPOON 4

Ator

Z HARPUNEM NA NAS? GREENPEACE!

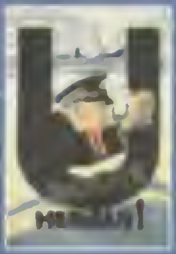
[illegible] sy [illegible] został [illegible] go, ale twó[illegible] jej to tylko na [illegible] no nie straci specyfi[illegible] kiego strategicznego [illegible] nocześnie zyska wiele dzięki [illegible] prostu szybkość poruszania się [illegible] pocisków rakietowych itp. będzie tak [illegible] ne, by jak najlepiej oddać realia prawdziwego pola bitwy, gdzie – jak wiadomo – strateg ma dużo czasu na pogłówkowanie. Nie musi się bać, że jeśli ześlizgnie mu się palec z komunikatora, to przegra bitwę, ale jednocześnie musi liczyć się z tym, że gdy w czasie starcia skoczy na obiad do kantyny, to po posiłku może nie mieć już mostka. Cóż, zobaczymy, co wyjdzie w praniu, ale zapowiada się nieźle. Tym bardziej, że czas rzeczywisty pociągnie za sobą również piękne animacje płynnie poruszających się jednostek itp.

HARPOON 4 będzie zawie[illegible] niezwykle rozbudowaną kampa[illegible] jącą się podczas zimnej wojny w 198[illegible] którzy mogą narzekać, że tyle lat po rozp[illegible] ZSRR twórcy gry ciągle każą nam rozgrywać bitwy morskie NATO vs. Układ Warszawski, ale po głębszym zastanowieniu na pewno uświadomią sobie, że jest to dobre rozwiązanie. Koniec zimnej wojny był bardzo ciekawym okresem historycznym z punktu widzenia militarnego, a teraz NATO nie ma godnego siebie przeciwnika. Z kim niby ma walczyć? Z Irakiem? A może z uzależnioną gospodarczo od Zachodu Rosją? Zresztą w trybie multiplayer będzie dużo większa różnorodność scenariuszy. Tak tak, HARPOON [illegible] 6 [illegible] ne i ciekawe z[illegible]

Ale to jeszcze n[illegible] wierał będzie również [illegible] szy z bazą danych mie[illegible] lotów, statków i innych jednost[illegible] operować nad wodą (nie wykluczając [illegible] współczesnych). Pozwoli to na stworzenie [illegible] mal nieograniczonej liczby scenariuszy. Ponieważ podczas tworzenia własnych misji będzie można wystawiać jednostki z różnych przedziałów czasowych, możliwe stanie się rozegranie bitew, które nigdy nie mogłyby się zdarzyć w rzeczywistości, niezależnie od założonych sytuacji politycznych. Dar Pomorza kontra Bismarck? Hmm...

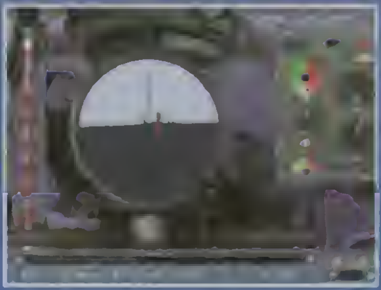
NIE PRZESADZAJ Z U-BOTAMI!

SILENT HUNTER II



Coval

Łodzie podwodne były jedną z ciekawszych broni II Wojny Światowej, do dzisiaj pozostają poważnym i poważanym orężem. Marzeniem wielu fanów gier komputerowych było i jest spróbować własnych sił przy dowodzeniu jednym z władców głębin. Po raz pierwszy mogliśmy zakosztować tej rozrywki na ośmiobitowych komputerach w symulacji pod tytułem SILENT HUNTER. Gra podbiła serca wielkiego grona graczy i w końcu doczekała się swojej PC-towej wersji pod tą samą nazwą. Po kolejnym sukcesie w postaci trzystu tysięcy sprzedanych egzemplarzy, popyt na „Cichego Łowcę" wcale nie zmalał. Przyszedł czas na drugą część symulacji łodzi podwodnej w najlepszym wydaniu, prosto ze stajni SSI — jednej z czołowych firm produkujących strategie i symulacje komputerowe.



KON SOLE MIO

C Jedna z plotek historii związanej z grami wideo sięga początków naszego wieku. W 1902 roku pan Fusajiro Yamauchi zaczął produkować w Japonii karty do gry. Przedsięwzięcie powiodło się i w 1933 roku zaowocowało powstaniem spółki Yamauchi Nintendo & Co. Nazwa Nintendo pochodzi od zwrotu oznaczającego „pozostawmy szczęście niebiosom" i rzeczywiście przyniosła firmie szczęście. Kilkadziesiąt lat później Nintendo może poszczycić się największą na świecie sprzedażą gier wideo (ponad miliard egzemplarzy) oraz najlepiej i najdłużej sprzedającym się systemem do gier - GameBoyem. W czasie dziesięcioletniej kariery tej przenośnej konsoli sprzedano jej ponad 100 milionów sztuk.

Banan

Prototypy

Za prawdziwego twórcę idei konsol wideo można uznać Normana Bushnella. W 1970 roku projektuje Computer Space, prototyp konsoli podłączanej do telewizora. Dwa lata później opuszcza firmę Nutting, dla której pracował, i zakłada własną – Atari. Pierwsza gra nowej firmy otrzymuje tytuł Pong i staje się wielkim przebojem na automatach wstawianych do barów i sklepów.

W 1977 roku Atari wprowadza na rynek Video Computer System, pierwszą konsolę na wymienne kartridże. Trzy lata po jej premierze pojawia się wydana przez Atari gra Space Invaders. Powoduje wzrost zainteresowania konsolą. W tę samą porę bowiem Mattel Electronics zaczyna własną sprzedaż konsoli Intellivision, pierwszego prawdziwego konkurenta dla VCS.

Najbardziej popularny automat arcade – Pac-Man, pojawia się w 1980 roku. Miał nosić nazwę Puck Man, jednak projektanci dochodzą do wniosku, że wandale dosyć łatwo, bo zaledwie pozbawiając literkę P kawałka „brzuszka", będą mogli zmienić nazwę gry na niecenzuralną. Szacuje się, że wraz z nielegalnymi automatami Pac-Man sprzedał się w liczbie sześciuset tysięcy maszyn.

Laser zamiast kartridża

W 1981 roku powstaje pierwsze czasopismo poświęcone grom wideo – Electronic Games. Wzrasta zainteresowanie grami, a walka między konkurencyjnymi systemami staje się coraz bardziej zacięta. Rok 1982 upływa pod znakiem konsoli Colecovision, dużo potężniejszej od innych dostępnych na rynku. Pojawia się też pierwszy komputer domowy – Commodore 64. Pod względem mocy, jakości grafiki i uniwersalności bije konsole na głowę.

Ugruntowuje się pozycja Nintendo. W 1983 roku firma wypuszcza na rynek japoński konsolę Famicom (Family Computer), na której można grać w najpopularniejsze arcade'owe gry. Dystrybucję Famicomu poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni zajmuje się Atari. Konsola pod zmienioną nazwą (Nintendo Entertainment System) dobrze sprzedaje się w Stanach Zjednoczonych. W ślady Nintendo idzie Sega, prezentując amerykanom Sega Master System. Mniej więcej w tym samym czasie rosyjski naukowiec Aleksiej Pajitnow opracowuje grę ze spadającymi z góry klockami. Nie muszę chyba dodawać, że zrobiła ona na świecie zawrotną karierę i została okrzyknięta jedną z najlepszych gier wideo wszech czasów.

W 1989 roku Nintendo prezentuje światu przenośną konsolkę z małym, monochromatycznym wyświetlaczem. Kopalnia złota o nazwie GameBoy zostaje otwarta. Konkurencja zaostrza się jeszcze bardziej. Sega atakuje 16-bitowym Genesisem, a NEC objawia TurboGrafx-16 – pierwszą na świecie konsolę, która odtwarza gry zapisywane na płytach kompaktowych. Ich odczytywanie wymaga specjalnego czytnika CD, dokupowanego oddzielnie i to za niebagatelną sumę 400 dolarów. Zajmująca się do tej pory produkcją oprogramowania firma SNK decyduje się na wydanie 24-bitowego Neo Geo. Pod wieloma względami przewyższa inne systemy, ale przegrywa ze względu na wysoką cenę.

Przełom

Początek nowej dekady jest dla Nintendo bardzo korzystny. NES radzi sobie dobrze, a wkrótce na rynek trafia Super NES i gra Super Mario 3 – najlepiej sprzedający się na świecie kartridż. Nintendo ogłasza całemu światu, że zaczyna współpracę z firmą Sony. Jej owocem ma być odtwarzacz CD współpracujący ze SNES-em. Prototyp urządzenia zostaje zrobiony w 1992 roku, jednak nie ukazuje się na rynku.

Próbę wyrwania się z modela Nintendo podejmuje firma 3DO. Jej ambicje są duże – stworzyć nie tyle konsolę, co raczej narzucić pewien standard, który stałby się obowiązującym w świecie elektronicznej rozrywki. W roku 1993 pojawia się pierwsza konsola oparta na technologii 3DO. Jej producentem jest Panasonic. Niestety, cena urządzenia jest zaporowa – 700 dolarów.

Widząc dużą szansę na wysunięcie się przed rywali, Atari postanawia przeskoczyć do technologii 64-bitowej i opracowuje Jaguara. W tym samym czasie pojawiają się pierwsze informacje na temat nowych konsol Nintendo i Segi. Kiedy w 1994 roku pojawiają się 32-bitowe konsole – Sony PlayStation (PSX) i Sega Saturn, zaczyna się kolejny rozdział historii gier wideo. W tym miejscu przeszłość styka się z teraźniejszością.

Nowa era

Rok 1995 to moment, kiedy konsole Segi i Sony trafiają na rynek amerykański. Sega ukazuje się wcześniej, ale jej stosunkowo wysoka cena i niewielka biblioteka gier nie wróżą sukcesu. PlayStation jest o 100 dolarów tańsza i oferuje wysokiej jakości tytuły.

Pojawienie się tych dwóch systemów zaciska pętlę na szyi Jaguara. Również Nintendo zaczyna czuć się zagrożone. Premiera rewolucyjnej 64-bitowej konsoli jest ciągle przesuwana, ale na specjalnej imprezie, organizowanej przez Nintendo w Tokio, zademonstrowana zostaje gra Super Mario 64. Ten prototyp zręcznościowych gier 3D podbija serca wszystkich graczy. Zaczynają zastanawiać się, czy jest sens kupować konsole takie jak PSX i Saturn. Przecież niebawem na rynek trafi cudowne dziecko Nintendo.

Konsola zaczyna sprzedawać się świetnie. Jednak w dniu premiery dostępne są tylko trzy gry i nic nie zapowiada nawału kolejnych. Fani Nintendo muszą nauczyć się cierpliwości. Firma stawia na perełki, ale zbyt mało jest zwykłych, ciekawych gier, w tym rpgów i mordobić.

W 1996 roku następuje gwałtowny spadek cen konsol. W USA pojawia się N64 i sprzedaje się w zawrotnej liczbie 1,7 mln egzemplarzy w trzy miesiące. Coraz lepiej radzi sobie też

Bolesław Zimny

Mieczysław Ser

Wrzesław Sonnerszmolc

BRAK KONSOLI MNIE NIE BOLI

Janus

Nigdy nie miałem ochoty kupić konsoli, ani nie będę miał takiego zamiaru w przyszłości. Dlaczego? Sprzęt ten nie oferuje mi nic, czego nie zapewniłby dobry pecet dodający przy okazji wiele innych możliwości.

„Konsolę mogę wpakować do plecaka i imprezować u kolegi" - słyszę często. Ja takiego kolegę zapraszam do siebie. Gramy w NEED FOR SPEED, NBA LIVE, piłkę nożną, na zmianę przechodzimy kolejne etapy w FAKK2, rozgrywamy misje w BALDUR'S GATE i RAINBOW SIX, a gdy w końcu któregoś zmorzy sen, drugi tnie w „kleja" do rana.

Drażni mnie brak RTS-ów (AGE OF EMPIRES), gier strategicznych (SIMS) i ekonomicznych (TYCOON, CHAMPIONSHIP MANAGER). Nie ma lepszego shootera niż QIII na myszkę i klawiaturze. A co z graniem on-line? Battle.Net, Ultima, QUAKE... Zanim konsolowy świat on-line się rozkręci minie parę lat - o ile w ogóle coś z tego będzie.

Co jednak z TEKKEN-em 3, co z METAL GEAR SOLID? To gry kultowe nawet dla mnie. Ten drugi tytuł lada moment ukaże się na pecета i z tego co widać, dopiero na tej platformie pokaże, jak powinien być zrobiony od początku. A w Tekkena można pograć na pececie dzięki emulatorowi PSX, a są nawet pady identyczne jak w konsoli.

Innym argumentem jest cena. „Konsolę z padami i grami kupisz za kilkaset złotych, a na unowocześnianie peceta wydajesz się co roku parę tysięcy. Mam PSX-a trzy lata i nie włożyłem w niego ani złotówki" - mówią znajomi. To ninie nie przekonuje. Gry na PSX a są brzydkie. Wszechobecna pikselizacja, nawet w całkiem odjazdowym WIPEOUT-cie. Najstarszy akcelerator voodoo1 i Pentium 133 jest niczym adapter Technicsa przy patefonie Bambino. A co z megamaszynami PSX 2 i Dreamcastem? Są dużo lepsze, ale ich ceny już znacznie wyższe.

Komputer przydaje się w pracy, do nauki, a coraz częściej w domu. Warto go mieć niezależnie od tego, czy chce się grać, czy nie. Dwa tysiące złotych, które wydałbym na nowoczesną konsolę, wolę przeznaczyć na nową kartę graficzną, RAM, napęd DVD albo większy dysk. Gier, gdy mi nie zabraknie, będą one coraz piękniejsze i lepsze. A ile można grać w TEKKEN-a?

KONSOLE A PECETY

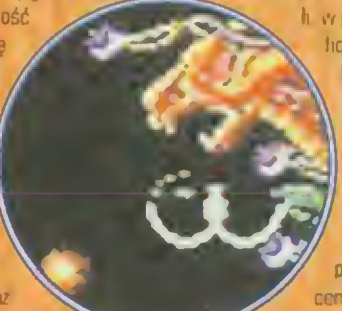
Banan

Dosyć często można usłyszeć głosy porównujące konsole do komputerów i odwrotnie. Jeżeli ktoś uczestniczył w rozmowach na temat wyższości pecetów nad Amigami, zapewne wie, o co chodzi.

Są już programy emulujące gry konsolowe na pecetach. I stąd też częsty błąd popełniany przez pececiarzy z pogardą patrzących na osobników grających na „odmóżdżonych" konsolach.

Bierzemy jakąś grę uznawaną za przebój, odpalamy na pececie i... to jednak nie to samo.

W gry konsolowe powinno się grać na konsoli. Duży telewizor, łatwość obsługi, brak chrzaniących się Windowsów - to zupełnie inny rodzaj rozrywki. Strategie, symulatory i klasyczne rpg-i to domena gier pecetowych. Jednak takich zręcznościówek, shooterów czy mordobić, jakie mają konsole, windowsiarze mogą tylko pozazdrościć. Zapewne z czasem różnice te zaczną się zacierać.



Technologicznie pecety rzeczywiście są bardziej zaawansowane. Od prasowych zapowiedzi nowych konsolowych technologii do ich wdrożenia mija tyle czasu, że pecetowe procesory i karty graficzne potrzebują na dojście trzy stadia ewolucji. Jednak żywot konsoli, w przeciwieństwie do kart graficznych i procesorów, to około pięć lat. Niezmieniona architektura konsoli powoduje, że w ciągu tych czterech-pięciu lat twórcy gier doskonalą się i coraz lepiej wykorzystują możliwości drzemiące w sprzęcie. Nie mogą pozwolić sobie na to producenci gier pecetowych. Poza tym gry na komputery osobiste rzadko sprzedają się w kilkumilionowym nakładzie. Czyżby dlatego, że Japończycy nie grają na PeCetach? Bardzo możliwe.

PlayStation, przynosząc producentowi prawdziwą fortunę w okresie gwiazdkowym. Okazuje się również, że Sega radzi sobie w Stanach Zjednoczonych całkiem dobrze, choć w Japonii przędzie cienko. W 1997 roku oddziały Sega of Japan i Sega of America rozpoczynają równoległe prace nad konsolą nowej generacji. W końcu staje na prototypie przygotowywanym w Japonii. Po kilku zmianach nazwy okazuje się, że Dreamcast pojawi się w Japonii w 1998 roku.

Wojna tytanów

Sony, stawiające swój pierwszy krok na drodze elektronicznej, zdetronizowało Nintendo, sprzedając do dziś niemal 80 milionów konsol PlayStation. Poza starzejącym się już PSX-em kupić można jeszcze dość cienko przędące Nintendo 64 lub Dreamcasta - nową nadzieję Segi. W Japonii sprzedaje się już PlayStation 2. W Polsce pojawi się przed końcem roku. Sony zaprezentowało również konsolę PS1 będącą w istocie starym wysłużonym PSX-em, ale w nowej, o wiele mniejszej i zgrabniejszej obudowie.

Zmierzch N64 stawia Nintendo przed koniecznością zmian. Okryty tajemnicą projekt Dolphin wykrystalizował się w sierpniu w postaci GameCube. Na rynek wejdzie też nowa konsola Microsoftu nazwana Xbox. Jej sprzedaż to wielka niewiadoma, bowiem zwolennicy konsol są zwykle radykalnymi przeciwnikami PeCetów. Nazwisko Gates nie cieszy się wśród nich zbyt dużą popularnością, jednak coraz bardziej atrakcyjne umowy podpisywane przez Microsoft z uznanymi w świecie developerami gier na konsole powoli budują wizerunek Xboxa. Dracenicy wchodzą na nieznany teren powoli, ale pewnie.

Zapowiada się wielka bitwa o klientów. Zdezorientowani gracze nie bardzo wiedzą, który obóz poprzeć. Trudne zadanie stoi przed Dreamcastem, który bardzo często porównywany jest do Saturna uznawanego powszech-

nie za platformę nieudaną. Wydawałoby się, że największa rola stoi przed PlayStation 2. Kredyt zaufania, jakim gracze obdarzyli Sony po pojawieniu się PSX-a, jest ogromny - tak duży jak biblioteka starszych i najnowszych gier na tę platformę.

Kiedy na japońskim rynku pojawił się Dreamcast (1998), pod względem technologicznym był zdecydowanie najlepszą konsolą. Nie cieszył się jednak zaufaniem ze względu na pamięć o smutnym końcu Saturna. Na kampanii reklamowej DC od samego początku kładł się cień PlayStation 2. Największa siła konsol Segi - konwersje multiplayerowych tytułów prosto z salonów gier - jest paradoksalnie największym minusem - zbyt mało jest wysokiej jakości tytułów z dłuższą, wciągającą fabułą, tworzonych z myślą o samotnym graczu.

Nintendo stara się zadbać o to, aby nie powtórzyć błędu sprzed lat - na Gamecube będzie sporo tytułów. Ponadto firma nie koncentruje się jedynie na tematyce gier dla młodszych odbiorców - a tak było jeszcze do niedawna.

Za horyzontem

Ciężko przewidzieć sytuację na rynku konsol, jaka zaistnieje za kilka lat. Dreamcast stosuje bardzo agresywną kampanię reklamową: opuszcza ceny konsol, wchodzi do Internetu i umożliwia granie przez Sieć. Wielu graczom możliwość grania z kumplami wydała się kusząca i sprzedaż konsol w USA zaczyna rosnąć.

PlayStation, a raczej PSone raczej niczym już nie zaskoczy. Godnie i powoli wycofuje się z rynku, jednak w Japonii wciąż sprzedaje się lepiej niż Dreamcast i Nintendo 64 razem wzięte. Również PlayStation 2 pobiła w Japonii wszelkie rekordy sprzedaży. W ciągu dwóch miesięcy rozeszła się w dwóch milionach egzemplarzy. Na najnowszą konsolę Sony przygotowywanych jest około 200 gier wszelkiej maści. PS2 ma szanse stać się standardem porównywalnym z 3DO, co pozwoliłoby różnym producentom produkować współpracujący z nią sprzęt.

Odpowiedź na 128-bitowe konsole konkurencji dało Nintendo. Ucząc się na własnych błędach firma wyposażyła konsolę Gamecube w napęd płytek micro DVD, który nie będzie jednak odtwarzał filmów DVD. Dzięki temu cenę konsoli uda się utrzymać w granicach 200 dolarów. O urządzeniu tym będzie głośno w przyszłym roku.

Najbardziej tajemniczo przedstawia się Xbox Microsoftu. Będzie czymś na kształt peceta zamkniętego w pudełku i podłączonego do telewizora. Ma mieć potężną moc, twardy dysk, modem i kartę sieciową oraz możliwość odtwarzania filmów DVD. Ma spore szanse w walce z PS2 o ustanowienie standardu. Pupil Billa Gatesa nie prędko jednak trafi na sklepowe półki.

Czar Lechistanu

Rzućmy okiem na nasze podwórko. Temat interesujący, bowiem rozwój gier wideo w Polsce wyglądał nieco inaczej niż za granicą. Bardziej niż konsole popularne były u nas komputery osobiste. Spectrum, Atari i Commodore wzięły Polskę szturmem. Innym czynnikiem było piractwo. Kartridż przez długi czas uznawany był za najlepiej zabezpieczony nośnik. Mimo tego gry telewizyjne zalały się i w naszym kraju.

Dokończenie na stronie 32

KONSOLOWE KNOW-HOW

Snes

Ta 16-bitowa konsola Nintendo sukces zawdzięcza ogromnej liczbie dostępnych na nią gier. W pewnym okresie 90% pojawiających się tytułów stanowiły scrollowane w prawo platformówki. Dzięki Snesowi rozpoczął się triumfalny pochód gier z serii EA Sports. Dobra maszyna - miło gra się nawet dziś.

MegaDrive

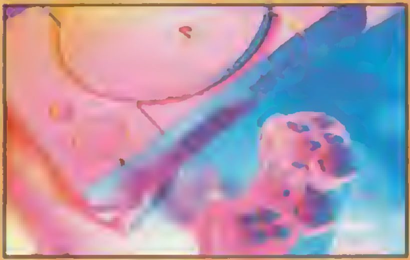
16-bitowa odpowiedź Segi na konkurencyjną konsolę Nintendo. Oferowała podobne możliwości graficzne i trochę lepszy dźwięk. Sukces MegaDrive w USA spowodowany był wieloma konwersjami gier z automatów dostępnych na tej platformie. Również gry EA Sports wyglądały na niej lepiej niż u konkurencji.

Jaguar

Konstrukcja-pomyłka inżynierów z Atari. Stała się gwoździem do trumny tej wielkiej niegdyś firmy. Konsolę zarżnęła fatalna architektura wewnętrzna, uniemożliwiająca wręcz pisanie złożonych gier, i brak chętnych do ich wydawania. Zadebiutował na niej ALIEN vs PREDATOR.

Saturn

Pierwsza 32-bitowa konsola. Zastosowane w niej układy graficzne miały służyć do wyświetlania grafiki dwuwymiarowej, na 3D zdecydowano się niemal w ostatniej chwili. Miała swoje wielkie dni (Święta Trójca: SEGA RALLY, PANZER DRAGOON ZWEI i VIRTUA FIGHTER 2), przegrała jednak z PlayStation przez trudności programistyczne - gry wyglądały gorzej niż na PSX.



PlayStation

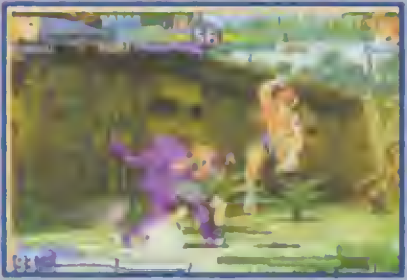
Pierwszy produkt Sony na rynku konsol. Do dziś sprzedano ponad 70 milionów egzemplarzy tej 32-bitowej maszynki. Pięć lat temu była szczytem techniki. Dziś powoli ustępuje placu, ciągle poraża jednak olbrzymią biblioteką gier (w tym FINAL FANTASY, METAL GEAR SOLID, TEKKEN). W nowej, małej obudowie i pod zmienioną nazwą (PsONE) będzie sprzedawana jeszcze przez kolejnych pięć lat.

Czego nie widać

Krooger

W połowie lat 80. popularny był elektroniczny Pong. Sterowanie dwiema kreskami odbijającymi między sobą kwadrat odbywało się za pomocą wiosełek (obracanych w dłoniach rurek). Można też było strzelać z pistoletu do świecącego punktu na ekranie. Broń działała wyjątkowo niecelnie, o czym przekonałem się nie raz.

Z gry telewizyjnej mieliśmy od razu skok na Pegazusa - klona NES-a. Gra na kartridżu sprzedała się w Polsce w kilkuset tysiącach egzemplarzy i odniosła spory sukces. Na warszawskim Stadionie Dziesięciolecia do dziś można spotkać handlarzy z siatkami wy-



pełnionymi żółtymi kartridżami domowej produkcji. Zakup takiej konsoli to jedyna okazja, by zagrać w takie klasyki, jak np. Mortal Kombat Versus Street Fighter.

Pegazus odniósł w Polsce sukces, którego przez długi czas nie była w stanie powtórzyć żadna inna konsola (do czasu PSX-a). Początkowo przyjęty nieufnie, okazał się jednak prawdziwym strzałem w dziesiątkę. Ocenia się, że w sumie nasi rodacy zakupili 300-400 tysięcy konsol Sony. Co zadecydowało o takim sukcesie? Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na piractwo. Złamanie zabezpieczenia płyt CD z grami na PlayStation nastąpiło błyskawicznie.

Jeszcze przez jakiś czas Polska nie będzie krajem dla amatorów konsol. Na kupowanie

legalnego oprogramowania przeważnie nas po prostu nie stać. Często wybieraną alternatywą są pirackie wersje gier. Ta nienormalna sytuacja będzie zapewne trwać długo, dopóki nie dokona się rewolucja cenowa i jakościowa podobna do obserwowanej na rynku pecetowym (obniżka cen i tworzenie polskich wersji gier).

Domeną konsol są gry zręcznościowe. Pojawienie się pod koniec 1997 roku PSX Mouse'a dla konsoli Sony nie zwiększyło popytu na gry strategiczne. Przeniesione na konsolę COMMAND & CONQUER i RED ALERT były świetnymi tytułami, ale pomogły jak umarłemu kadzidło. Najwyraźniej konsolowcy wolą „kosmiczne" joypady, profesjonalne kierownice wyposażone w force feedback i pistolety.

Mimo że wydawcy konsolowych gier nie postawili kreski na strategach, większość oferowanych im tytułów to niezbyt udane adaptacje gier pecetowych (UFO: ENEMY UNKNOWN, X-COM: TERROR FROM THE DEEP, THEME HOSPITAL, CONSTRUCTOR, A-TRAIN, SIM CITY 2000). Nieliczni producenci starają się wskrzesić ginący gatunek, wypuszczając na rynek także gry jak WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT, WARHAMMER: DARK OMEN, LEMMINGS 3D, SYNDICATE WARS czy POPULOUS 3: THE BEGINNING. Niektóre konwersje uznano nawet za lepsze od ich pierwowzorów. Całe serie WARHAMMER odżyły dopiero na PLAYSTATION, dzięki uproszczonemu sterowaniu. Pecetowa klawiszologia była nie do opanowania.

Innym gatunkiem gier, którego nie uświadczysz na konsoli, są klasyczne przygodówki typu „point & click". Ukazały się także gry, jak: THE LOST TALES OF ATLANTIS, DISCWORLD, DISCWORLD II i BROKEN SWORD, ale szybko poszły w niepamięć. Pewne sukcesy odnoszą gry „trójwymiarowe": RESIDENT EVIL, METAL GEAR SOLID, seria TOMB RAIDER i SILENT HILL - w żadnym klasyku nie ma jednak tak wiele strzelania i innych elementów zręcznościowych. Więcej wspólnego z przygodą ma THE LEGEND OF ZELDA, seria FINAL FANTASY czy BREATH OF FIRE, pakowane są jednak do worka z napisem RPG.

Boleśnie odczuwam brak konsolowych First Person Shooterów. Nieliczne, w które grałem, nie przypadły mi do gustu. Pecetowy QUAKE 3: ARENA, UNREAL czy HALF-LIFE wymagają precyzyjnego sterowania. Zapewnia je klawiatura i mysz peceta. Do gry singlowej pad wystarcza w zupełności, ale odniesienie na nim zwycięstwa w grze wieloosobowej graniczy z cudem.

Konsole, podobnie jak automaty do gier (pierwowzór konsol wideo w obecnej postaci), są maszynkami przeznaczonymi do gier zręcznościowych. Przeglądając listę dostępnych tytułów, każdy z nas zauważy, że przeważają mordobicia - seria TEKKEN, SOUL BLADE, SOUL CALIBUR, seria VIRTUA FIGHTER, LAST BRONX, MORTAL KOMBAT, STREET FIGHTER EX, TOSHINDEN. Popularne są wyścigi (nie zawsze samochodowe) seria RIDGE RACER, GRAN TOURISMO, WIPEOUT, trójwymiarowe platformówki: CRASH BANDICOOT, MARIO 64, SONIC THE HEDGEHOG, CROC, i wszelkiego rodzaju zręcznościówki. W Japonii prym wiodą gry RPG - m.in. serie FINAL FANTASY i VANDAL HEARTS.

Większości gier konsolowych nie ma na pececie, bo ich wydawcami są firmy całkowicie oddane grom wideo. Takie firmy jak NAMCO, CAPCOM, SNK, KONAMI czy SEGA (producenci automatów do gier) nie traktują priorytetowo udostępniania swoich gier użytkownikom komputerów osobistych. Wyjściem z tej sytuacji są firmy zajmujące się konwersjami (np. PLAYMATES). Działają one jednak w porozumieniu z producentami oryginalnych gier i często nie uzyskują zgody na stworzenie ich adaptacji.

Pewnym argumentem przemawiającym za kupnem konsoli są niektóre tytuły gier - zdecydowania lepsze od innych i niedostępne dla PC. Uzupełnieniem pecetowego MORTAL KOMBAT 4 i BIO F.R.E.A.K.S. może być tylko TEKKEN 3 na PlayStation, TEKKEN 4 na PLAYSTATION 2, VIRTUA FIGHTER 2 na SEGA SATURN (ktoś jeszcze pamięta tę maszynkę?) albo VIRTUA FIGHTER 3TB na DREAMCAST. NINTENDO 64 warto kupić dla MARIO 64 i WAVE RACER 64.

Przed zakupem sprzętu do grania zastanów się, czy potrzebny Ci rozbudowany i bardzo elastyczny PC, czy może prosta w obsłudze konsola. Może zdecydujesz się na kompromis? Zakup konsoli i peceta - bardzo rozsądne posunięcie. Kiedyś kupowało się gry na konkretną platformę, teraz trzeba mieć sprzęt dla wymarzonych gier.

GAMEBOY

Coval

Prekursorem GameBoya były małe pudełeczka z niewielkim wyświetlaczem ciekłokrystalicznym i kilkoma guzikami. Celem gry było omijanie bądź zbieranie jakichś przedmiotów. Na wyścigach trzeba było unikać samochodów, w kosmosie asteroidów, w kuchni łapać placki, a w kurniku zbierać spadające jajka. W Polsce ogromną furorę zrobiły zabawki przywożone z byłego Związku Radzieckiego. Maszynki z Zachodu były wtedy rzadkością i tylko wybrańcy mieli okazję się z nimi zetknąć.

Rewolucję w dziedzinie miniaturowych gier zawdzięczamy NINTENDO. Konsolka stała się uniwersalna, a gry umieszczono w cartridge'ach. GameBoy mieści się w kieszeni kurtki, w damskiej torebce :) - praktycznie wszędzie. Jest lekki i pozwala na zabawę w każdych warunkach, nawet w szkole pod ławką (co sprawdziłem osobiście). GameBoy jest wyposażony w opcję multiplayer - wystarczy tylko dokupić specjalny kabelek i zaopatrzyć się w dwa egzemplarze tej samej gry.

Nowsze modele GameBoya to GameBoy Pocket i GameBoy Color. Ostatnią wersję maszynki wyposażono w 56-kolorowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny. 8-bitowy procesor zastąpiono

chipem dwukrotnie szybszym, a transmisję danych między konsolami zwiększono 64-krotnie (zainstalowany został port podczerwieni).

Poza samą konsolką gracz może nabyć szereg interesujących gadżetów. Jednym z nich jest „futerko" - skórzany futeralik na nasze cacko. Najbardziej przydaje się na wakacjach, kiedy maszynka tarza się w piachu albo zażywa błotnych kąpieli. Użyteczne jest również szkło powiększające montowane na wyświetlaczu - poprawia widoczność w stopniu znaczącym. Dla maniaków przewidziano nawet drukarkę - wydruk superrekordu traktowany jest jako dowód przez sądy RP. Najmniej przydatne akcesoria to kamera i Pocket Voice, który zamienia GameBoya w cyfrowy dyktafon. Istnieje też cartridge rozszerzający możliwości konsoli o odbiór programów radiowych.

Ilość gier dostępnych na GameBoya jest ogromna - ponad 1000 tytułów. Jest wśród nich: Tomb Raider, Duke Nukem, Mortal Kombat IV, Alien 3, Turok II: Seeds of Evil, V-Rally i wiele innych! Niestety ceny gier nie są małe. W sklepach: 80-120 złotych, na giełdzie 60-80 złotych. Pozostaje nam wymieniać się grami.

GameBoy jest miniaturowym cudem techniki. Ta mała zabawka przekradła się trochę bokiem i wielu graczy nie zauważyło, że jest on wyjątkowo ciekawą alternatywą dla drogich platform, zarówno konsol, jak i pecetów.

Nintendo 64

[illegible] wadą tej 64-bitowej konsoli był [illegible] [illegible] [illegible] wymiennych [illegible] więc [illegible] gry [illegible] w dobrej jakości. Również koszt [illegible] skonstruowania jest wielokrotnie wyższy niż wyprodukowanie płyty CD. Mimo to konsola świetnie trzyma się w USA i ma sporo kapitalnych pozycji: gry z MARIEM, dwie ZELDY i produkty firmy Rare. W Europie, niestety, umiera.

Dreamcast

128-bitowa konsola Segi ma sporą [illegible] [illegible] łączy się z Internetem i [illegible] przystępną cenę (poniżej 1000 zł). Sega wyciągnęła wnioski z [illegible] Saturna. Przed końcem roku na Dreamcasta ukażą się QUAKE 3, HALF-LIFE oraz UNREAL TOURNAMENT. Wszystkie będą posiadały możliwość gry przez Internet.

PlayStation 2

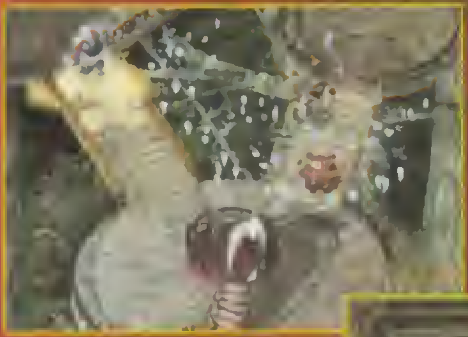
[illegible] DVD [illegible] 128-bitowa konsola Sony spowodowała, że w Japonii [illegible] [illegible] na płytach [illegible] [illegible] Gier nie będzie brakować, a [illegible] [illegible] wobec Sony. PS2 jest skazana na światowy sukces, choć w Polsce przy cenie 2000 złotych - może być już inaczej.

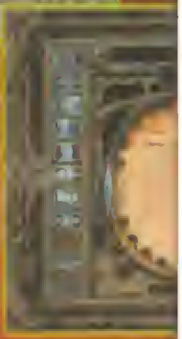
Konsola PolyStation

Wywodem do śledzenia przypomina PlayStation. Czar pryska w chwili, gdy bierzemy [illegible] do ręki i oceniamy jego wagę. Jest [illegible] mała - konsola nie ma w środku żadnych mechanicznych części. Zamiast czytnika CD ROM - interfejs dla kartridży. Wewnątrz mieści się klon starego NES-a. [illegible] się oszukać. [illegible]

BALDU[illegible]
SHAD[illegible]

Saarth





WIĘCEJ, LEPIEJ, CIEKAWIEJ. KIEDY DODATEK?

[illegible] uwierzyć, że od premiery BAL[illegible]GATE minęły już dwa długie lata. Pamię[illegible] ówczesną historię można śmiało stwier[illegible] to właśnie BG rozpoczęło proces odra[illegible] się gatunku RPG po kilku bardzo dla[illegible] [illegible]. Powstanie sequela było sprawą [illegible] oczywistą. Bioware wydoi stary [illegible] do granic możliwości, zanim ujrzymy [illegible] nową oprawę graficzną w NEVERWINTER NI[illegible]. No, ale to już będzie gra multiplayer [illegible]

SCENARIUSZ, REŻYSERIA

[illegible] na BG dotyczyło [illegible] wątku [illegible] fabuły. Relacje [illegible] w grze [illegible] łatwe do [illegible] gry kompletnie [illegible]. Nie [illegible] tu co prawda [illegible] rozbudowanego [illegible] TORMENTA, ale poprawa [illegible] i tak kolosalna. BG2 jest po prostu [illegible] dorosło. Morderstwa niewinnych, [illegible], miłość i nienawiść – wszystko to [illegible] w pierwszych kilku rozdziałach.

[illegible] po zakończeniu przygód z [illegible] syn Bhaala został porwany przez [illegible] bliżej czarodzieja – Jona Ireniciusa. Zamknię[illegible] wraz z resztą drużyny w stalowych klatkach, [illegible] się ofiarą okrutnych eksperymentów [illegible] maga. Irenicus stara się znaleźć i [illegible] moc tkwiącą w synu władcy piekieł. Ten z [illegible] opiera się, a coraz straszniejsze [illegible] zaczynają nawiedzać go co [illegible]

[illegible] przygody [illegible] potworne.

PRZYGODO, HEJ!

Bez problemu można [illegible] swoją postać z pierwszej części gry, jednak nie liczcie na odzyskanie waszych wypieszczonych przedmiotów. Potężne szable Drizzta i jego mithrilowa zbroja przepadły [illegible] bez śladu.

Z uwięzionych na początku członków [illegible] warto zabrać ze sobą tylko Minsca — [illegible] przyłącza się automatycznie. [illegible], a Jaheira jest tak cienka, że pozwoliłem jej spokojnie wyzionąć ducha. Na początku [illegible] rozdziału porwana zostaje [illegible] nie ma złodzieja. To bardzo [illegible], który radzę jak najszybciej [illegible]. Problem w tym, że dobrych złodziejaszków jest w [illegible] naprawdę niewielu. [illegible] dwuklasową Nalię [illegible] na polu walki aby szybciej [illegible] XP. W rezultacie przez dwa pierwsze [illegible] przeszedłem samotnym [illegible]. [illegible] żmudne i najeżone [illegible]

Nowością w BG2 są tzw. [illegible], czyli specjalizacje postaci. Oprócz [illegible] i nowych klas [illegible] reszta może specjalizować [illegible] Mój krasnal został [illegible], co ten niesie za sobą [illegible] ograniczeń przy [illegible] dobrych bonusach (AC, damage [illegible]) z tego, że [illegible] szybki Kensai [illegible] damage, skoro nie może nosić [illegible]

Nowe klasy postaci, wszczepione z trzeciej edycji AD&D, to Sorcerer, Barbarzyńca i Mnich. Czarownik jest odmianą Mage, które [illegible] musi uczyć się zaklęć przed ich [illegible]. Na każdy level dostaje pulę czarów i może używać [illegible] aż do wyczerpania zapasu. Barbarzyńca jest typowym [illegible] więcej [illegible] (+2). [illegible] wbrew [illegible] są bardzo [illegible] w [illegible] tego [illegible] wystawiać ich na [illegible]

PAUZOWANY REALTIME

[illegible] poziomu [illegible] a jego wysokość [illegible] XP [illegible] drużynę bez wyleczenia [illegible]

Warstwa [illegible] poza [illegible] w [illegible] liczbę [illegible] każda napotkana postać [illegible], aby coś dla niej zrobić. W [illegible] spędzicie o WIELE więcej [illegible] w BG, choć nie aż tyle, co w TORMENCIE. Autorom udało się zachować balans między zadaniami wymagającymi długiego chodzenia i rozmów, a mokrą robotą, przy której [illegible] na wszystkie strony. Walki są zdecydowanie przyjemniejsze niż długotrwałe rozmowy, prawda?

R'S GATE 2
OWS OF AMN

[illegible] przypomnieją w [illegible] w BG [illegible] kobold[illegible]! Prak[illegible] mag. [illegible] nam[illegible]ć w [illegible] Horror [illegible] bardzo przydaje [illegible]

[illegible] Magic. Z [illegible] W [illegible] gry [illegible] jednego z questów [illegible] wam [illegible] ma[illegible] korbacz [illegible] któ[illegible]rego ABSOLUTNIE nie [illegible] wyrzucić. Golemy niszczy się [illegible] przy pomocy tej broni. [illegible] Clay Golem natychmiast wyb[illegible] z [illegible].

[illegible] Nie tak prze[illegible] TORMENCIE, ale postęp w sto[illegible]sunku [illegible] Wysokopoziomowe [illegible] Pojawiła się [illegible] wyle[illegible] się tu po [illegible]

[illegible] większ[illegible] okazywał się kupą [illegible]. Tym razem jest możliwość [illegible] 800x600, a przez edycję pliku [illegible] nawet 1600x1200 i więcej. [illegible] przesadzać, przy takim [illegible] są naprawdę maleńkie.

Obsługa kart 3D to [illegible] achillesowa programu. [illegible] obrazu prawie się nie [illegible] wyglądają lepiej i nic poza tym), a prędkość [illegible] spada drastycznie. Procesor [illegible] MHz i Voodoo3 zaczynają się [illegible]. Rezygnacja z „akceleracji" sprzętowej powoduje, że gra działa bardzo płynnie nawet na Celeronie 366MHz.

Muzyka [illegible] atmosferę, choć nie jest tak [illegible] w ICEWIND DALE. Mi[illegible] to [illegible] wyłączona.

BALDUR'S GATE 2 to doskonała [illegible] bardzo [illegible] wszystkie za[illegible] błędy, [illegible] wzbogacono [illegible] olbrzymią ilość [illegible] dań [illegible] obraz wydarzeń. Obok [illegible] TORMENTA, BG2 jest kolejną [illegible] dla [illegible] RPG „nowej [illegible]".

PS. Oprócz [illegible] wersję [illegible] karta [illegible] pad [illegible] CD [illegible]ny[illegible]m [illegible]!

Ocena:	9
Producent:	Interplay
Wymagania minimalne:	P200, 32MB RAM
+	[illegible]
–	[illegible]

OSIEM NA SZEŚĆ

Wszystkie wydane do [illegible] pory gry Black Isle oparte na [illegible] BALDURA oferowały jedy[illegible] niską rozdzielczość 640x480 punktów. Posiadacze „pięt[illegible]nastek" [illegible]

Na trzecią już grę z serii CARMAGEDDON, opatrzoną podtytułem TDR 2000, spojrzeć można na kilka sposobów.

Pierwszy z nich - święte oburzenie - tak naprawdę nas nie interesuje. Nie będziemy z rumieńcami urażonej przyzwoitości na twarzy zachłystywali się brutalnością tej gry. Nie będziemy wytykali wykolejonym autorom urwanych nóg, rozmaślonych przechodniów, kawałków ciała na asfalcie. Bezdyskusyjna brutalność TDR 2000 jest kuszącą podstawą do ataku, jednak nie skorzystamy z okazji, by słowami krytyki zmiażdżyć firmę SCi. Po pierwsze dlatego, że czas mija. Od czasu wydania obrazoburczej i szokującej pierwszej części minęły trzy lata. Po drodze trafił się sequel (który ocenilem na 6) i kilka innych gier, przy których osławiony CARMAGEDDON wygląda jak bajka o wróbelku Ćwirku (żeby wspomnieć chociaż SOLDIER OF FORTUNE). Po drugie dlatego, że nadal ani przez chwilę nie mamy wątpliwości, że jest to zabawa. Po prostu nie wierzę, aby ktokolwiek po zobaczeniu kilku zabarwionych na czerwono brył, na jakie rozlatują się przechodnie, zapałał rządzą mordu albo próbował rozjechać sąsiadkę. Pierwszy lepszy film w komercyjnej stacji telewizyjnej jest bardziej agresjogenny.

Drugi sposób, w jaki spojrzeć można na TDR 2000, także nas nie interesuje - chodzi o uwielbienie. Żadna z trzech części CARMAGEDDON, w tym najnowsza, nie zasługuje na fan kluby, dziesiątki nieoficjalnych stron, masę dodatków i niezdrowe zainteresowanie graczy. Prócz ostrego klimatu gore niczym się nie wyróżniają.

Zostawmy więc z boku zagrożoną moralność, święte oburzenie, krwawe piksele i wzrost liczby wypadków na polskich drogach. Interesuje nas jedynie to, jaką właściwie grą jest CARMAGEDDON TDR 2000.

TA BRYKA TO SKŁADAK...

Armagedon, do którego nawiązuje tytuł gry, to według Apokalipsy św. Jana symboliczne miejsce ostatecznej zguby wrogów Boga, co oczywiście nie ma żadnego związku z tematyką gry. Zgubę znajdują w niej jedynie legiony cyfrowych przechodniów i bandy zmotoryzowanych przeciwników. Gra pozostała tym, czym była w poprzednich częściach - niesamowicie dynamicznymi wyścigami. Zmagają się w nich niecodzienne, śmiercionośne maszyny, nieraz będące opancerzonymi samochodami, ale wyglądające też czasem dziwacznie - jak jeżdżąca wanna albo wielkie drewniane koło. W trybie single player znajdujemy kilkanaście takich pojazdów - jeżeli któryś z nich zniszczymy w czasie walki, możemy go potem kupić i wykorzystać w następnych startach. Tryb multiplayer jest bogatszy, gdyż znajdujemy w nim blisko 50 jeżdżących dziwadeł, w tym... czołg. Jak łatwo się domyśleć, ospały i mało zwrotny, ale trudny do rozwalenia. Spory to wybór i miło, że autorzy zadbali o wysoką jakość wykonania modeli tych pojazdów. Większość maszyn zaprojektowano bardzo dobrze, a wzorcem może być najbardziej dopracowany wizualnie model Eagle - pojazd Max'a Damage'a, bohatera serii. Bolid ten składa się z kilkudziesięciu elementów, które można utrącić, urwać i zdemolować w czasie jazdy. Kawałki blachy, silnika, odłamki szyb i części samochodu latają w powietrzu przy każdej kolizji, a dobrze pokiereszowany Eagle jest stalową ramą z silnikiem, kabiną i kołami (albo bez nich).

Wróćmy jednak do naszego wyścigu. Mamy kilka takich maszyn na starcie, a przed na-

CAR

mi trasę prowadzącą przez daną dzielnicę miasta. Obszarów takich jest pięć, w każdym do wykonania mamy kilka misji (48 w całej grze). No właśnie - misji. W ramach reformy CARMAGEDDONU autorzy zdecydowali się na urozmaicenie zabawy i teraz klasyczne wyścigi, które wygrywamy przyjeżdżając pierwsi na metę, rozjeżdżając określoną liczbę przechodniów lub rozwalając wszystkich oponentów, przeplecione są zadaniami specjalnymi. Są to nietrudne wyzwania typu jedź tam - weź coś, jedź tu - zrób coś. Przeciwników nie mamy, ale czas goni za to mocno, a jeszcze mocniej goni bezwzględna policja. Aby uzasadnić jakoś to urozmaicenie i nadać grze fabularny rys wymyślono nawet bzdurną historię o miastach-molochach i ponurej przyszłości.

Pomysł z misjami jest średnio udany. Prawda, są one przerywnikiem w serii brutalnych wyścigów, jednak wspinanie się wozem gdzieś po dachach, jeżdżenie po kanałach i szukanie bzdetowatych części poparte kretyńską fabułą to średnia atrakcja. Dodatkowym minusem jest fakt, iż aby przejść do następnej misji koniecznie ukończyć musimy poprzednią. Zaciąłeś się - nie zagrasz dalej. Próbuj do skutku.

Wady te rekompensują emocjonujące wyścigi. Przeciwnicy są twardzi, trasy rozbudowane w kilku poziomach i przemyślane. Pełno w nich skrótów, dziwnych przejazdów i ciekawych zakamarków. Rzadko zdarza się, by starczyło czasu na skończenie wyścigu, więc ich znajomość a także łapanie czasu na rozjeżdżaniu przechodniów i wrogów są jedyną szansą na zwycięstwo. Na trasach nie brak rozmaitych ulepszaczy. Są one zarówno aktywne (miotacze ognia, sprężyny, miny, kula na łańcuchu), jak i bierne (dopalacze, bardziej przyczepne koła itp.). Są także i takie przeszkadzajki, które modyfikują przechodniów - powiększają ich, zatrzymują, wzmacniają. Wiele z tych zabawek znamy z poprzednich części CARMAGEDDON.

Ten [illegible] nieco kampanijny tryb zabawy [illegible] uzupełnili o FREE DRIVE - możliwość [illegible]hania ukończonych tras z takimi para[illegible]ami, na jakie [illegible] ochotę. Ustawić mo[illegible] przeciwników i po[illegible] chodniów, okrążeń, czas i ki[illegible] zazwyczaj kończy się nielimitowaną [illegible] hiperaktywnych wrogów. [illegible] multiplayer. W sieci LAN spraw[illegible]samowicie, a adrenalinopędne bitwy z kolegami na kilka samochodów jeszcze kilka minut po zakończeniu powodują drżenie rąk. Internet stanowi jeszcze zagadkę - nie udało mi się zagrać w sieci.

...ALE LAKIER NOWY I SILNIK PO TUNINGU

Jak widać, TDR 2000 nie różni się dramatycznie od poprzednich części serii CARMAGEDDON. Wrażenie to miąłem z pierwszym uruchomieniem gry. Jej silnik przeszedł remont generalny połączony z mocnym podrasowaniem. Filmiki otwierające zabawę jeszcze nie zapowiadają rewolucji, jednak rozpoczęcie wyścigu z sensownie ustawionymi opcjami nie pozostawia wątpliwości - autorzy gry większość czasu spędzili na ulepszaniu jej wyglądu. Liczba szczegółów zarówno samochodów, jak i otoczenia budzą respekt, podobnie jak świetne efekty wizualne i modele maszyn. Poprzednie części serii wizualnie były o krok za aktualnymi hitami. TDR 2000 to obecnie pierwsza liga. Wrażenie psują nadal nieco kukiełkowate i nienaturalne postacie przechodniów, ale coraz bardziej przekonany jestem, że celowo są one pokraczne. Panowie z SCI i tak nadal mają problemy z obrońcami dziecięcej wrażliwości - kolejna gra z CARMAGEDDON w tytule sprzedawana będzie w Niemczech, Francji i Wielkiej Brytanii w wersji ocenzurowanej. Zamiast czerwonokrwistych ludzików, Helmut, Pierre i John zobaczą na swoich monitorach bryzgające zieloną posoką zombie.

My dostaniemy wersję krwistą. Nie wiem, czy to źle, czy dobrze, bo TDR 2000 to przede wszystkim dobrej klasy wyścigi, świetnie wykonane i wciągające. A że coś rozjeżdżamy? Równie dobrze mogłyby to być wielkie, czerwone muchomory.

Ocena: 7

Producent:
SCI/Torus Games
Wymagania minimalne:
Pentium II 266/AMD K6-2 300, 32MB RAM, 210 MB HDD

TDR2000

[illegible] MAGEDDON

Yanoos

THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001

Nie ma gry doskonałej Nawet wydawałoby się bardzo dobry produkt można poprawić Coś dodać, coś przyspieszyć, słowem - ulepszyć. I tak właśnie jest z THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001. Wersja z poprzedniego roku była bardzo dobra, ale miała kilka poważnych defektów. Ta już ich nie posiada.

Tym razem pracowite mróweczki z EA Sports nie odwaliły chałturki i zaproponowały nam naprawdę ulepszony program. Rok temu narzekałem, że gra wolno ładuje się, że nie ma animacji no i że jest jeszcze kilka pomysłów do wykorzystania. Ku memu ogromnemu zaskoczeniu niemal wszystkie me uwagi zostały w nowej wersji uwzględnione Czyżby szefowie EA Sports czytali „Reset"?

Ale po kolei. Zaczynając nową grę musimy wybrać drużynę ze wszystkich liczących się lig angielskich (choć są jeszcze inne ligi europejskie, to właśnie angielska reprezentowana jest najlepiej) Potem należy określić jakie zakładamy sobie cele w nowym sezonie. Prezes naszego klubu daje nam trzy propozycje Decydując się na ambitniejszą, otrzymamy większe „startowe". No i zaczyna się gra A może inaczej - zaczyna się przygotowanie do sezonu, bodaj najważniejszy moment w całej rozgrywce. W tym momencie ustalamy podstawowe parametry i decydujemy się na jakąś strategię

THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001 stwarza mnóstwo możliwości dobrego zarządzania. Przez całą grę mamy do dyspozycji menu (tu są wszystkie opcje), EA Mail (skrzynkę pocztową - nasze okno na świat) oraz klawisz, którego naciśnięcie przesuwa nas w czasie. Takie uszeregowanie podstawowych funkcji stwarza wrażenie porządku i pozwala lepiej wykorzystywać funkcje, a co za tym idzie - zarządzać

Jako menedżerowie decydujemy dosłownie o wszystkim, co się w klubie dzieje, jednak jeśli chcemy zrzucić z siebie jakiś obowiązek, możemy wydać parę funtów i zatrudnić personel pomocniczy Tak czy siak, strategiczne decyzje należą do nas. A są to: ustalanie składu, rezerw, taktyki (także podczas meczu), treningu, łowienie talentów, prowadzenie szkółki, rozbudowa klubu infrastruktury, sprzedaż praw, handel zawodnikami. Jest tu naprawdę wszystko (no prawie - o czym zaraz) co tylko przychodzi do głowy i co w komputerowym managerze być powinno. Nie ma miejsca na szczegółowy opis, dodam więc tylko, że wszystkie ciekawe pomysły i opcje z poprzedniej wersji są zamieszczone i tu, a co ważne - w poszerzonych i poprawionych wersjach

Skupmy się jednak na tym, co nowe i najciekawsze Rok temu marzyłem o połączeniu managera ze zwykłą symulacją I choć moje życzenie nie zostało jeszcze spełnione, to są symptomy dobrego myślenia Otóż jako jedną z opcji rozgrywania meczu mamy podgląd 3D, dzięki któremu nagle w managerze pojawia się ... FIFA. Super, szkoda tylko, że póki co nie można wcielić się w któregoś zawodnika Ale bądźmy dobrej myśli, bo to i tak znaczy, że gra idzie ku lepszemu Drugą ważną nowością jest nowy edytor baz danych, dzięki któremu możemy przenosić zawodników i drużyny, modyfikować ligi, a nawet tworzyć nowych piłkarzy i turnieje. Bardzo fajne!

Ważnym i poprawionym elementem jest przyspieszenie ładowania gry i kolejnych spotkań. W zeszłorocznej wersji nudne oczekiwanie doprowadzało mnie do szału, a teraz nawet nie zdążyłem pójść po kawę.

Plusem jest także przejrzystość gry atrakcyjna szata graficzna oraz świetne statystyki, tabele i wykresy do których mamy błyskawiczny dostęp w każdym momencie gry Jednak żeby nie było tak pięknie trzeba dodać, że warstwa dźwiękowa (ważna w managerach z powodu braku innych bodźców) jest żałosna. Brak mi także na przykład możliwości kupowania meczu albo innego wpływania na sędziego lub przeciwników. Choć i tak najbardziej mi żal tego że nie można grać swoimi zawodnikami Nie narzekajmy jednak za bardzo bo to naprawdę bardzo dobry manager.

Ocena 75

Producent:
EA Sports

Wymagania minimalne:
Pentium 166, 32MB RAM

PiTer

THE BLAIR WITCH PROJECT™
CZĘŚĆ PIERWSZA: RUSTIN PARR
GRA na CD-Rom-ie

THE SIMS

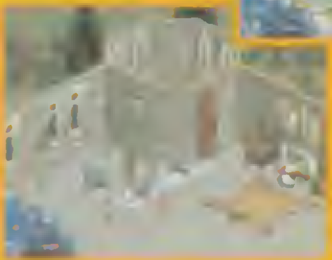
ŚWIATOWE ŻYCIE

Yanoos

Okrutne, okrutne Simy. Ile można? Ta cholerna gra zeżarła mi tyle godzin, że gdybym zamiast bawić się trenował synchroniczne skoki z wieży, mielibyśmy z Roosem murowany medal w Sydney. Nie ma tak dobrze. Zanim tysiące graczy pomyślało o odinstalowaniu produktu firmy Maxis, ta sprytnie pchnęła na rynek dodatek, co gorsza znowu doskonale spolonizowany. I jak tu się oprzeć? Ehhh...

JESZCZE BARDZIEJ SIMPATYCZNIE

ŚWIATOWE ŻYCIE (taki podtytuł nosi dodatek) przynosi ze sobą przede wszystkim potężny zestaw nowych mebli, przedmiotów, gadżetów i ozdób. Część z tych rzeczy mogliśmy ściągnąć z internetu, jednak najbardziej smakowite kąski pojawiają się tu po raz pierwszy. Nie ma sensu i możliwości wymieniać wszystkiego, dam więc kilka przykładów. Kupić możemy na przykład robota. Przydatne z niego bydlę - sprząta, gotuje, zajmuje się ogrodem, naprawia, czasem stara się zagaić rozmowę. Kosztuje co prawda 15 tysiaków, ale to dobrze wydane pieniądze. Możemy też naszemu Simowi podarować zestaw chemiczny, na którym przyrządza tajemnicze mikstury. Po wypiciu zmienią jego charakter, uczynią niewidzialnym itp. Receptur jest wiele - pozostaje próbować. Antyczna lampa po potarciu okazuje się być schronieniem psotnego dżina - potrafi on zarówno pomóc, jak i nabroić. Intensywnie użytkowany teleskop może sprowokować wizytę Obcych, wibrujące łóżko pozwala w końcu skonsumować małżeństwo, a użycie szklanej kuli także może mieć baaardzo ciekawe efekty. Innych przykładów jest wiele - skwitujmy je stwierdzeniem, że nowe przedmioty znacznie uatrakcyjniły zabawę.



To nie wszystko. Odpowiednie zestawienie nowych tapet (masa ich!), ścian, podłóg (łącznie z dywanami i skórami zwierząt), mebli i ozdób pozwala nam stworzyć domek w stylu futurystycznym, kolonialnym, średniowiecznego zamczyska, japońskim, rustykalnym czy kiczowato-nowoczesnym. Byle chałupa zyskuje przez to szansę na stanie się unikalnie urządzoną, dopracowaną wizualnie rezydencją. Każda kategoria budowlana, łącznie z kolumnami, rozrosła się znacznie. I jest to, co ważne, przyrost przemyślany.

Przybyło także nowych „skórek" dla naszych postaci. Znaleźć ich można w internecie tysiące, więc nie jest to specjalna atrakcja, jednak wybór dokonany przez autorów warto docenić. Inną nowością, którą widać już na początku zabawy, jest to, że zasiedlać możemy aż pięć okolic takich, jaka w „podstawce" była jedna. Wyglądają one identycznie, a trzy z nich są zupełnie puste, jednak cenne to uzupełnienie. Przez to, że są one zupełnie niezależne, możemy teraz bawić się jedną grą w kilka osób, nie wchodząc sobie w paradę i nie podrywając sobie żon czy kochanków.

Ostatnią nowością wartą wspomnienia jest pięć ciekawych karier: obiboka, dziennikarza, muzyka, okultysty i programisty. Liczba szczebli pozostała ta sama, zasada awansowania też (wiącą umiejętności i przyjaciół), jednak nowe zawody są bardzo ciekawie skonstruowane. Recenzent gier komputerowych to prawie najniższy szczebel kariery dziennikarza - nie wymaga żadnych umiejętności.

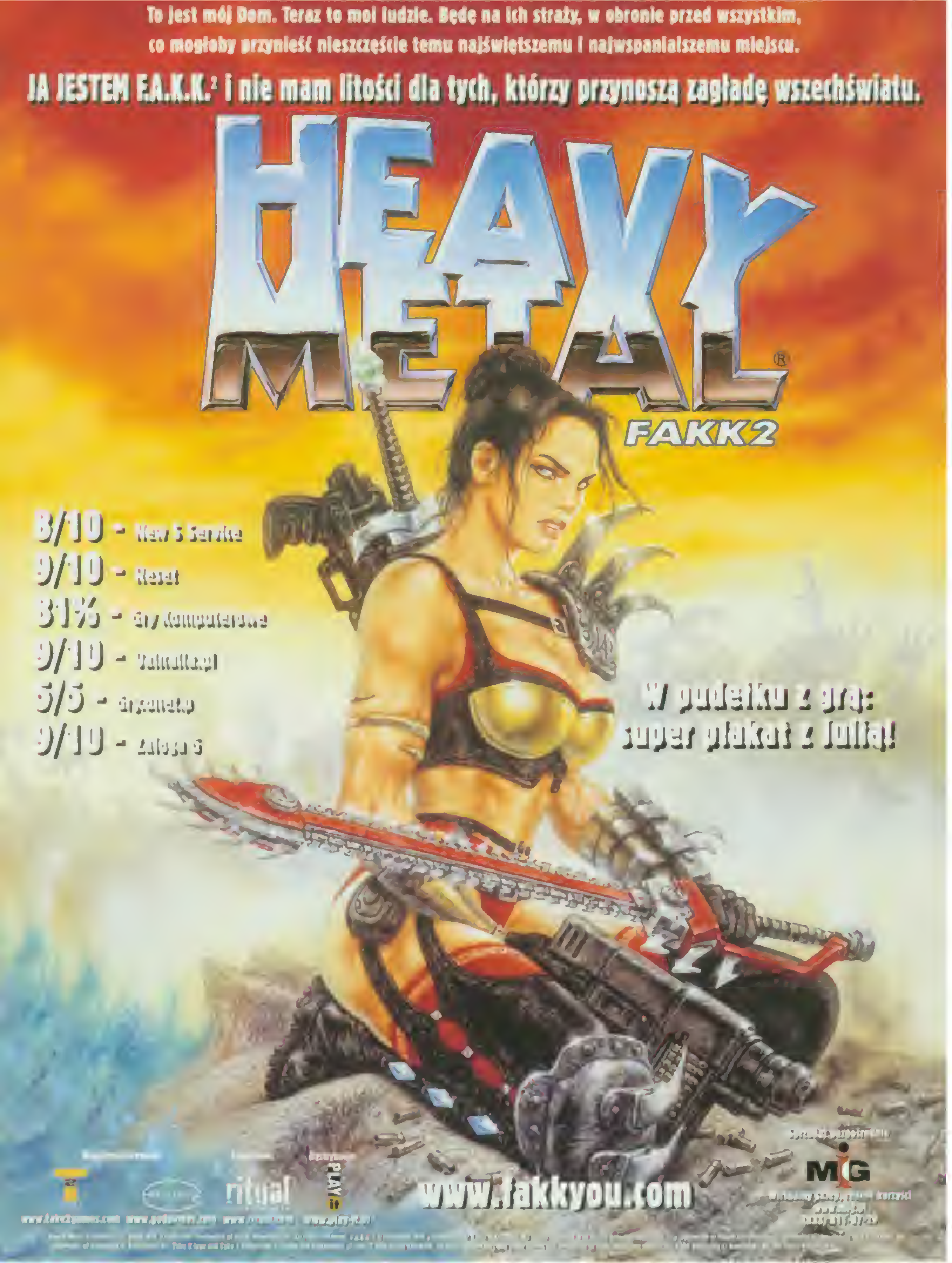
THE SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE to świetny add-on do doskonałej gry. Ma wszystko, czego się po dopracowanym dodatku spodziewamy, choć nie zmienia aż tak wiele, jak byśmy chcieli - pozostało kilka drobnych niedoróbek z wersji podstawowej. Wyjścia jednak nie ma - dla każdego, kto polubił specyficzny klimat SIMS i spędził przy tej grze miłe chwile, ŚWIATOWE ŻYCIE jest zakupem obowiązkowym.

A złoty medal musi poczekać do Aten 2004.

Ocena: 9

Producent:	Maxis
Wymagania minimalne:	P 233, 23 MB RAM, 175 MB HDD, pełna wersja gry

www.[illegible].com


To jest mój Dom. Teraz to moi ludzie. Będę na ich straży, w obronie przed wszystkim,
co mogłoby przynieść nieszczęście temu najświętszemu i najwspanialszemu miejscu.
JA JESTEM F.A.K.K.² i nie mam litości dla tych, którzy przynoszą zagładę wszechświatu.
HEAVY METAL®
FAKK2
8/10 -
9/10 - Reset
81% - Gry Komputerowe
9/10 -
5/5 -
9/10 -
W pudełku z grą:
super plakat z Julią!
ritual
PLAY
www.fakkyou.com
MiG

Minął rok od wydania STARS 2000, najwyższa więc pora na nową wersję. I oto właśnie jest. Czy lepsza? Lepsza. Czy warta kupna? Nie jestem pewien.

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS jest czymś w rodzaju wyspecjalizowanej FIFY. Oczywiste jest, że nikt nie kocha futbolu tak, jak Anglicy i zapewne nikt nie jest gotów wywalić tyle forsy na swe hobby, co właśnie wyspiarze. Dlatego też firma EA Sports od pewnego czasu wypuszcza na rynek tę właśnie grę, która oprócz paru drobiazgów i kompletnej listy angielskich klubów niczym się od FIFY nie różni.

Jest jednak coś innego - tytułowe gwiazdki. Zanim powiem, o co z nimi chodzi, przyjrzyjmy się podstawowym parametrom STARS 2001.

W menu głównym mamy mecz towarzyski, sezon, własny turniej oraz trening. Po wejściu w opcję season możemy też tworzyć własne drużyny. Do dyspozycji są też wszystkie standardowe ustawienia, takie jak pogoda, stadion, pora dnia, surowość sędziego. Oprócz zwykłego grania są też pewne funkcje menedżerskie, takie jak ustawianie taktyki drużyny, zawodników, rozbudowa składu (pewne możliwości dają też gwiazdki, ale o tym zaraz). Zawodnikami steruje się łatwo i przyjemnie, a liczba funkcji jest na przyzwoitym poziomie, gdyż oprócz podstawowych elementów piłkarskiego fachu nasi zawodnicy mogą zagrać barkiem, strzelać szczupakiem czy choćby toczyć piłkę stopą. Dodano też nowy sposób wykonywania rzutów wolnych. To miło ze strony producentów, że możemy już nie tylko kopać, ale i podkręcać piłkę.

Przyjrzyjmy się teraz wspomnianym wcześniej gwiazdkom. Są to po prostu punkty, określające wartość danej drużyny, zawodnika lub jego konkretnej umiejętności. Są ich trzy rodzaje: brązowe, srebrne i złote. Co chyba oczywiste, im więcej mamy gwiazdek z najcenniejszego kruszcu, tym lepsi jesteśmy w danej dziedzinie. Każdy zespół i zawodnik ma na początku gry odpowiednią ich liczbę, w zależności od realnego potencjału. Naszym zadaniem jest podczas sezonu ten zasób powiększać. Jak zdobywa się gwiazdki? Bardzo prosto - należy wygrywać mecze. Można także przyjmować tzw. gwiazdkowe wyzwania, lecz jeśli się im nie sprosta, straci się część dotychczasowo posiadanych punktów. Istnieje także możliwość tworzenia zakładów z innymi zawodnikami. Ale uwaga! Tak to już z zakładami bywa, że nie zawsze się wygrywa, a przegrany traci gwiazdki na rzecz zwycięzcy.

Co dalej robimy z uzyskanymi punktami? Są dwie możliwości: albo przydzielamy naszym zawodnikom, podnosząc ich dotychczasowe umiejętności, albo kupujemy nowego zawodnika.

Dochodzimy w ten sposób do wspomnianych wyżej funkcji menedżerskich - w STARS 2001 nie tylko gramy, lecz także udoskonalamy swoją drużynę, zubażając zespoły przeciwne. To fajny pomysł.

Dwa słowa o stronie wizualnej. STARS 2001 niczym się specjalnie od ostatniej FIFY nie różni. Znalazłem jednak dwa dość poważne błędy. Po pierwsze piłka „przenika" przez słupek, a po drugie, wedle mojej wiedzy z kinetyki, kopnięta piłka powinna osiągnąć prędkość maksymalną i zacząć zwalniać. Otóż nie! Jak się okazuje w STARS 2001, przyspiesza ona cały czas! Brawo, panowie, brawo!

Ocena 5.5

Producent:

EA Sports

Wymagania minimalne:

Pentium 233, 32MB RAM, 250 MB HDD

Trzeba na koniec zadać sobie pytanie zasadnicze: czy warto w tę grę zainwestować? Oczywiście zależy to od zasobności kieszeni, jednak ci, którzy dokładniej przebierają, powinni się zastanowić. Gdybym ja miał wybierać, to jednak zdecydowanie postawiłbym na FIFĘ. Bo choć THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001 jest grą dobrą, to jednak FIFA jest lepsza, a lada moment trafi do sklepów jej nowa edycja.

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001

W Y S P E C J A L I Z O W A N A F I F A

5 gier przygodowych po polsku na 11 CD!

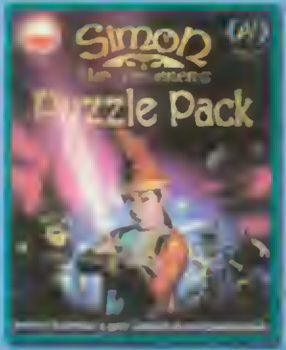
Super Pack

dobra cena 99 zł

polska wersja językowa PL CODA

Mocno oparta na realiach nielinearna przygoda, która zapewnia autentycznie mocne przeżycia. Jesteś utalentowanym szpiegiem, który musi włamać się do Tower of London i skraść królewskie klejnoty koronne...

Wcielając się w rolę jednej z ośmiu postaci prowadzisz śledztwo: musisz dokładnie zbadać miejsca zbrodni, zebrać dowody, rozwiązać pobocznezagadki i wskazać winnego. Tu Sherlock Holmes by oszwiał,ale może Ty sobie poradzisz?



Pakiet gier logiczno-zręcznościowych, w które możesz pograć w domu czy też podczas przerwy w pracy. Gry, które wymagają logicznego myślenia i planowania, a zarazem odrobiny zręczności.

Pełna humoru opowieść o Flojdzie, którego piękna nieznajoma prosi o dostarczenie pewnej przesyłki. Oczywiście okaże się, iż przesyłka nie jest zwykła, a nieznajoma jest ściganą rewolucjonistką, ale w porównaniu z późniejszymi wydarzeniami to i tak bułka z masłem

Iskrząca dowcipem gra przygodowa, której fabuła oparta jest na kpinie ze znanych legend i bajek. Główny bohater Simon w magiczny sposób przenosi się do baśniowego świata, gdzie czeka go szereg niesamowitych przygód.

5 znakomitych gier przygodowych na 11 CD!
Każda gra w polskiej wersji językowej!
Super-prezent dla każdego miłośnika przygodówek!

tel: (0 22) 864-78-25

CODA

daydream

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione

MIDNIGHT RACING

CIEMNOŚĆ! WIDZĘ CIEMNOŚĆ!

MIDNIGHT RACING to zapowiadane od jakiegoś czasu wyścigi samochodowe, różniące się od pozostałych faktem, że ścigamy się tu wyłącznie w nocy. Pomyślałem chwilę i na podstawie własnego doświadczenia stwierdziłem, że jednak rzeczywiście większą frajdę sprawia szybka jazda w nocy niż za dnia — ktoś wpadł na bardzo ciekawy pomysł.

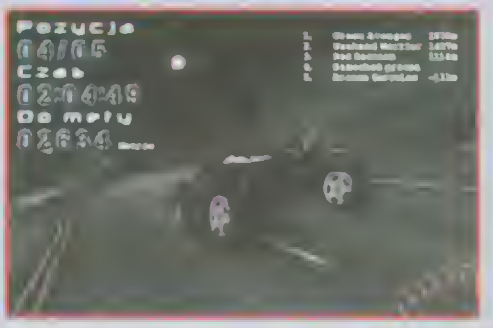
Po odpaleniu gry i usłyszeniu tytułowego motywu muzycznego (naprawdę świetna gitara) zacząłem się niecierpliwić, kiedy już będę mógł zasiąść za sterami jakiegoś czadowego wózka i poszaleć w świetle księżyca. Jak zwykle przed rozpoczęciem jazdy chciałem ustawić klawisza, co bym poczuł się jak u siebie w samochodzie (wiadomo SPACJA — ręczny), gdy jednak wszedłem do ekranu OPCJE, okazały się one chyba najbardziej ubogimi, jakie do tej pory widziałem. O jakiejkolwiek rekonfiguracji klawiatury nie było oczywiście mowy. Kolejne MENU, jakie napotykamy po drodze, to opcje wyboru samochodu — i kolejny raz opadły mi ręce. Zacząłem przeglądać garaż w poszukiwaniu jakiegoś sportowego modelu Volkswagena, gdy dotarły do mnie dwa fakty — w grze nie ma oryginalnych nazw (producent się o to nie postarał), a co więcej samochodów jest tylko pięć. To mało — dwa z nich (które wyglądają, jakby były nie z tej bajki) są do tego na początku zablokowane.

Ocena: 3

Producent:	Inca Gold
Wymagania minimalne:	P II, 32MB RAM, akcelerator 3D

Po odpaleniu właściwej rozgrywki okazało się, że wyścig nie zaczyna się od standardowego 3, 2, 1, GO! tylko od razu naciskamy pedał gazu i jedziemy. Zaznaczam — ta gra posiada najbardziej uproszczony system sterowania, jaki kiedykolwiek widziałem. Kierowanie ogranicza się do strzałek — nie ma ręcznego, biegu wstecznego i manualnej skrzyni biegów. Wyścig, jak na swój zręcznościowy charakter wydał mi się dość prosty, nic niestety nie zmieniło przestawienie na najwyższy stopień trudności. Walka na torze jest ostra i wcale nie mówię tu o pozostałych uczestnikach wyścigu, bo ci nie wykazują się żadną inteligencją (potrafią z całą prędkością wjechać czw... kufer). Chodzi tu o postronne samochody (jest ich chyba „aż" trzy rodzaje), które jeżdżą bardzo nierozważnie i nie reagują zupełnie na nasze zaczepki, nie zjeżdżają, nie trąbią ani nic z tych rzeczy.

Ja wiem, że to są zręcznościowe wyścigi, ale fizyka jazdy nie ma nic wspólnego z żadnymi wyścigami! W MIDNIGHT RACING wszelkie kolizje i poślizgi są nad wymiar nierealne — najlepsze są momenty uderzenia w latarnię i zderzenia czołowego. Latarnia stoi jak stała, a my jedziemy jak jechaliśmy, zaś podczas zderzenia czołowego np. z ciężarówką nasza karoseria całkiem efektownie zamienia się w zgniecioną konserwę, a samochód, w który uderzyliśmy, jedzie jakby nigdy nic. Nam pozostaje nacisnąć SPACJĘ i jechać dalej.



Grafika sama w sobie jest na przyzwoitym poziomie, mimo to mam jej nieco do zarzucenia. Wszystko jest za bardzo „lśniące", a dwuwymiarowe otoczenie jest bardzo niskiej rozdzielczości, co całkowicie psuje efekt. Ja wiem, że te wyścigi rozgrywają się w nocy, ale ekran jest tak ciemny, że po dłuższym graniu można oślepnąć. Jak widać trasa wiedzie wzdłuż głównych dróg, które normalnie są oświetlone w taki sposób, żeby oczy kierowcy nie męczyły się. Tutaj jest inaczej. Szkoda, że nie można dokonywać zmian w samochodach — od razu kupiłbym ze cztery komplety halogenów. Jeśli chodzi o oprawę audio-wizualną, to nie mogę przyczepić się tylko do muzyki. Każdy lubi jeździć przy innym jej rodzaju, ale gitarowe riffy i otaczająca nas ciemność tworzą całkiem ciekawy klimat.

Jeśli chodzi o jazdę po ciemku, to osobiście wolę Trasę Toruńską nocną porą i mój «pomarańczowy bolid». Wam też radzę nie obiecywać sobie za dużo po MIDNIGHT RACING — autorzy gry nieco za bardzo ściemnili.

NR 03/00 . DODATEK NA UŻYTEK BLIŻEJ NIEOKREŚLONY

ODLOTY

ZIMA . WIOSNA . LATO . JESIEŃ

Co trzeszczy:

Patefon: Eminem, Underworld, Photek & more strona 8

Kinematograf: The Cell, Galaxy Quest, Ame Agaru strona 10

Militaria: Wolność czy głupota? strona 12

Schabowy z frytkami:

Niebezpieczny sport strona 2

Technika na Piotrkowskiej strona 20

W cieniu Wielkiego Muru strona 22

Afrykarz zdumiony

VooDoo, Vodoun, Vodun i Sevi Lwa strona 5

Manekiny stoją w kolejce do kasy... strona 16

...a Roboty smucą się w tym czasie strona 18

Z(g)rywy Narodowe

Sport to zdrowie

zanim zaczniesz uprawiać wyczynowo jakiś sport m o c n o się zastanów

Powszechnie uważa się, że sport to zdrowie. Uprawianie sportu pomaga utrzymać wymarzoną sylwetkę, poprawia samopoczucie, hartuje organizm. Jednak przy zawodowym uprawianiu sportu nic nie jest już tak oczywiste. Zawodnicy szpikują się niebywałymi ilościami

rozmaitych chemikaliów, ich ciała poddawane są niezwykłym przeciążeniom, zdają się na łaskę i niełaskę bezdusznych maszyn. Czasem jeden mały błąd powoduje, że sportowiec narażony jest na utratę życia. Nieraz giną również kibice - bogu ducha winni ludzie, którzy szukali sportowych wrażeń, a znaleźli śmierć.

Sport zaczął odgrywać znaczącą rolę w życiu ludzi w XIX wieku. Niemal od razu zaczęły się zdarzać wypadki śmiertelne. Wiele z nich było wynikiem niedoskonałych reguł dopiero rodzących się dyscyplin. Weźmy na przykład boks. Obecnie walki mają określoną ilość punktowanych rund - jednak w ubiegłym stuleciu pojedynki na pięści były wzorowane na tych starożytnych. Walczyło się nieraz do upadłego. W maju 1833 roku w pojedynku o tytuł pięściarskiego mistrza Anglii zmierzyli się Byrne i Burke. Walczyli zaciekle przez ponad trzy godziny - w 99 rundzie Burke zadał nokautujący cios. Jego rywal zmarł po trzech dniach. Mimo że dzisiejszy boks zmienił się diametralnie, co jakiś czas świat obiegają wieści o ciężkich nokautach, których ofiary nie odzyskują już przytomności.

Zabójcze góry

Wiele ofiar pochłonął alpinizm. Przez wiele wieków ludzie traktowali góry z wielkim respektem. Lecz zdobywanie szczytów pociąga. Początki alpinizmu były trudne. Prymitywny sprzęt ze skóry i mało wytrzymałego metalu, ubrania z futer, nierozciągliwe liny, które przecinały na pół spadającego wspinacza.

Przez wiele lat alpinistów straszył Matterhorn - szczyt z niemal pionowymi ścianami położony na granicy włosko-szwajcarskiej. Po raz pierwszy zdobył go wraz z ekipą Anglik Whymper. Zaraz potem omal nie zginął. On miał szczęście, gorzej z jego towarzyszami. Podczas zejścia ze szczytu jeden z mniej doświadczonych wspinaczy poślizgnął się na skale i spadł w przepaść, pociągając za sobą trzech kompanów. Whymper zaciągnął linę asekuracyjną, ale niestety - ta nie wytrzymała ciężaru czterech spadających mężczyzn i pękła. Potem przez lata ciążyło na nim oskarżenie o to, że sam przeciął linę, by na nim skupiła się sława najlepszego wspinacza.

W dramatycznych okolicznościach zginęło wielu innych wspaniałych wspinaczy. Mimo coraz doskonalszego sprzętu, góra ciągle ma przewagę nad człowiekiem. Wystarczy jeden nierozważny krok i koniec wyprawy. Największe żniwo zbierają najwyższe góry świata - Himalaje. To w nich pozostali już na zawsze nasi wspaniali alpiniści Janusz Kukuczka i Wanda Rutkiewicz.

Śladami Ikara

N[illegible] przyniósł wiele nowych dyscyplin sportowych. Rozwinęły się one między innymi dzięki niebywałemu postępowi technologicznemu. A wiadomo – postęp wymaga ofiar. Człowiek pragnął wznieść się w przestworza i udało mu się. Jednak kilku pionierów lotnictwa straciło życie w nieudanych próbach. „Trzeba ponosić ofiary” – pisał w liście do swoich przyjaciół Otto Lilienthal. Pro[illegible] były to słowa, [illegible] później rozbił się o skały jed[illegible] maszyną. Była ona dziwaczna – ni to szybowiec, ni latawiec. Potrafiła pokonać do trzystu metrów.

Doświadczenia Lilienthala pomogły braciom Wrigth w skonstruowaniu pierwszego samolotu z napędem spalinowym. Od tego czasu rozpoczął się czas pogoni za rekordami. Kto wyżej, kto dalej, kto dłużej utrzyma się w powietrzu. Pierwsze samoloty były bardzo prymitywne, zbudowane przeważnie z drewnianej skrzynki i płótna. Trzeba było dużego wysiłku, by utrzymać je w powietrzu.

Jednymi z pierwszych mistrzów lotnictwa byli nasi rodacy: Franciszek Żwirko i Stanisław Wigura (ulice ich imienia są niemal w każdym polskim mieście). Na polskich mAaszynach RWD pobili rekord świata wysokości dla samolotów turystycznych. Feralnego 11 września 1932 roku lecieli na następne zawody do Pragi. Pogoda była niezła, nic nie zapowiadało dramatu. Ale w górach burza przychodzi szybko. Nawet tak wytrawnym lotnikom nie udało się od niej uciec. Po poszukiwaniach znaleziono wrak samolotu.

Szybciej do śmierci

Wyścigi samochodowe pochłonęły swą pierwszą ofiarę jeszcze wtedy, gdy samochody jeździły wolniej niż konne powozy. W pewnym miasteczku przechodzień tak przestraszył się hałasu wydawanego przez nieznane mu pojazdy, że dostał zawału. Już niedługo potem samochody zaczęły poruszać się naprawdę szybko. Rozpoczęto organizowanie wyścigów, głównie we Francji i Niemczech, później również w Stanach Zjednoczonych.

Pojawiła się nowa mania – bicie rekordów prędkości. Próby odbywały się na rozległych, płaskich terenach, a wszystkie pojazdy były prototypami, w których najmniej liczyło się bezpieczeństwo kierowcy. Wystarczył mały kamień na drodze, lekki zakręt i wypadek gotowy. Kierowca nie miał szans. Co więcej, przeważnie w takich gonitwach uczestniczyli zapaleńcy, dla których liczył się tylko wynik. W styczniu 1938 roku w Niemczech podczas wyścigów przeprowadzano próby bicia rekordu – udało się Rudolfowi Caracciolemu (rekord wynosił prawie 433 km/h). Zaczął wiać wiatr, próby przerwano. Wkrótce przybył na tor Bernd Rosemeyer, wielki rywal Caraccioliego. Gdy dowiedział się o nowym rekordzie, wpadł w furię i natychmiast wsiadł do samochodu. Jego rywal chciał go ostrzec przed wiatrem, ale powiedział tylko: „Życzę ci dużo szczęścia, Bernd”. Rosemeyer nie dojechał do mety. Wypadł z trasy i wpadł w las okalający tor. Oprócz niego nikomu nic się nie stało. Ucierpiały tylko drzewa.

Ale nie zawsze kibice mają tyle szczęścia. Pierwszy czerwca 1955 roku. Słynny 24-godzinny wyścig Le Mans. Niespełna dwie godziny po starcie. Samochody mają niemal pełne baki. Mike Hawthorn pędzi ponad 200 km/h swoim Jaguarem. Wyprzedza Macklina, po czym szybko skręca w kierunku garaży. Jego konkurent próbuje go ominąć. Niestety, zarzuca go w kierunku widzów. Potrąca go jeszcze jadący z tyłu Levegh. Jego Mercedes uderza prosto w kibiców i wybucha. Dwieście litrów eksplodującego paliwa rozrzuca kawałki wozu w promieniu wielu metrów. W tłumie wybucha panika, ludzie tratują się nawzajem. Liczba ofiar oszacowana wstępnie na 30, okazuje się mocno zaniżona. Szybko wzrasta do 70, a w końcu do 82. Jednak kierownik wyścigu nie przerywa imprezy. Tłumaczy, że należy się to ponad 100 000 widzów. Tak naprawdę bał się reakcji wielkich firm – Jaguara czy Ferrari, które mogły wystąpić o odszkodowanie.

Sześć lat później na torze Monza zginął niemal pewny kandydat do mistrzowskiego tytułu, hrabia von Trips. Na finiszowej prostej zderzył się z przeciwnikiem, który usiłował go przyhamować. Samochód barona przekoziołkował i wpadł w trybuny. Poza kierowcą zginęło 15 widzów.

Od tego czasu zmieniło się wiele. Przede wszystkim samochody nie jeżdżą już na łatwo wybuchającej benzynie – zastąpił ją metanol, który również jest niebezpieczny, bo pali się niewidocznym płomieniem. Zrezygnowano z turbodoładowania, zainstalowano specjalne wzmocnienia. Dziś z samochodu F1 po wypadku może nie zostać niemal nic, a kierowca i tak przeważnie wychodzi o własnych siłach ze zmiażdżonego kokpitu. Ale ciągle zdarzają się tragiczne wyjątki. Jak chociażby wypadek sprzed kilku lat, w którym zginął Ayrton Senna. Mistrz stracił życie prawdopodobnie od uderzenia w głowę oderwaną oponą.

Ostatnie loty

Mówi się, że sporty zespołowe są bezpieczne. Chodzi oczywiście o życie zawodników, bo ciągłe kontuzje są wkalkulowane w ryzyko uprawiania sportu.

Żeby dostać się na mecz z drużynami z innego miasta, państwa lub nieraz kontynentu, dzielące je kilometry trzeba jakoś pokonać. Najłatwiej samolotem. Zawodnicy drużyn FC Turyn i Manchester United nie mieli szczęścia. W 1949 roku świat obiegła tragiczna wieść. Cała drużyna FC Turyn zginęła w wypadku samolotowym. Zawodnicy wracali z meczu z Benfiką Lizbona. Byli już niemal w domu. Podchodzący do lądowania samolot zahaczył skrzydłem o bazylikę na górze Superga obok Turynu. Skrzydło urwało się, a samolot runął na dziedziniec kościoła. Zginęło 31 osób, w większości związanych z klubem (działacze, trenerzy), w tym 18 piłkarzy.

Niespełna 10 lat później rozegrała się kolejna tragiczna katastrofa. Czarterowy samolot, na pokładzie którego znajdowała się ekipa MU,

[illegible] nie mógł wystartować z lotniska w [illegible] z powodu burzy śnieżnej. Za trzecim [illegible] w budynki na końcu pasa startowego i [illegible]. Zginęło 21 osób, w tym [illegible] składu, który często jest uznawany [illegible] za najlepszy w historii Czerwonych [illegible] jako twórca [illegible] Matt Busby [illegible]

towca, kolarza Lance'a Armstronga. Lekarze prorokowali koniec z rowerem, pozostaje bić się o życie. Ale Lance nie poddał się. Po trwającej wiele miesięcy walce z chorobą tryumfalnie powrócił na kolarskie trasy. Rok temu we wspaniałym stylu wygrał najsłynniejszy wyścig kolarski na świecie, Tour de France, w tym roku sukces powtórzył. Jednak rak może zaatakować powtórnie w każdej chwili.

Sportowiec kontra organizm

Często największym przeciwnikiem sportowca nie jest wcale jego rywal ze sportowej areny. Zdarza się, że największą walkę swojego życia zawodnik stacza z własnym organizmem. Czasem jest to walka beznadziejna, w której człowiek z góry jest skazany na niepowodzenie.

W skład sportowej diety wchodzą środki, które mają za zadanie zwiększyć wydolność organizmu. Nie zawsze są one dozwolone, a na pewno nie są obojętne dla organizmu. Było wiele przypadków niewyjaśnionych śmierci sportowców. Przed kilkoma laty zmarł znakomity polski kolarz Joachim Halupczok. Oficjalną przyczyną była choroba serca.

[illegible] cały sportowy świat zaszokowała informacja [illegible] Erwin "Magic" Jonson, [illegible] z najlepszych koszykarzy NBA, jest [illegible] wirusa HIV. Brzmiało to jak [illegible]. Jednak Magic nie poddał się. Mimo [illegible], że kiedyś zachoruje na AIDS, [illegible] na parkiet NBA, bierze udział w [illegible] Olimpijskich, jeździ po świecie [illegible] ze swoim zespołem byłych [illegible] ligi.

[illegible] choroba - rak, zaatakowała [illegible] ego amerykańskiego sportowca, kolarza Lance'a Armstronga.

Podobne tragedie przeżyło wielu sportowców. Szwed Henrik Larson (zawodnik Celtic Glasgow) podczas meczu w ramach pucharu UEFA w okropny sposób złamał nogę w dwóch miejscach. Wiele osób miało wątpliwości, czy Henrik w ogóle powróci do gry, a on zdołał wykurować się do Mistrzostw Europy.

Sean Elliot, koszykarz San Antonio Spurs, po wygranej jego zespołu w przedostatnim sezonie NBA, musiał poddać się transplantacji nerki. Dawcą był brat. Wiele osób po takiej operacji ma problemy z codziennym życiem, nie mówiąc już o uprawianiu sportu. Wiele osób, ale nie twardy gracz Spurs, który po ledwie rocznej przerwie zdołał powrócić na boisko.

W gronie twardzieli znaleźli się również Polacy. Paweł Januszewski, nasz słynny płotkarz (400 m) kilka lat temu uczestniczył w groźnym wypadku samochodowym. Odniósł ciężkie obrażenia, w tym paskudny uraz głowy. Chciał kończyć karierę. Po namowach trenera postanowił jeszcze raz spróbować swych sił. Opłaciło się. Teraz jest w światowej czołówce.

Nieco mniej szczęścia miał Marek Saganowski. Wielu przepowiadało temu młodemu piłkarzowi wspaniałą karierę. Jednak w jej harmonijnym rozwoju przeszkodził wypadek motocyklowy. Mimo że zawodnik wrócił na boisko, nie może odzyskać dawnej formy.

Kibic w niebezpieczeństwie!

Również kibicom grozi na zawodach sportowych niemałe niebezpieczeństwo. I nie chodzi tu nawet o strach przed futbolowymi pseudofanami w szalikach!

W latach osiemdziesiątych na europejskich stadionach piłkarskich miało miejsce wiele tragedii spowodowanych nienależytym przygotowaniem organizatorów do spotkań. Wystarczy wspomnieć o dwóch największych: w Sheffield i na stadionie Haysel w Brukseli. W Anglii napierające tłumy przygniotły do krat na przepełnionej trybunie setki innych fanów. Ponad sto osób zginęło. Na Heysel organizatorzy finału Pucharu Mistrzów Krajowych posadzili w sektorach leżących obok siebie fanów dwóch przeciwnych drużyn: włoskiego Juventusu i angielskiego Liverpoolu. Efekt łatwy do przewidzenia.

Od tego czasu UEFA wprowadziła drakońskie przepisy bezpieczeństwa na stadionach i sytuacja poprawiła się. Na przebudowanym Heysel, noszącym teraz miano Króla Bardouina, rozegrano inauguracyjny mecz tegorocznych Mistrzostw Europy. Jednak np. w Afryce sytuacja jest cały czas fatalna, co jakiś czas słyszymy stamtąd wieści o zawalonych trybunach, stratowanych ludziach. Kilka miesięcy temu miała miejsce kolejna tragedia - w wypełniony widzami stadion trafił piorun, kilkanaście osób zostało rannych, zginął jeden z piłkarzy.

Technika idzie do przodu cały czas, środki zabezpieczeń są ciągle modernizowane. Jednak wypadki się zdarzają. I nic w tym dziwnego - wszak człowiek jest omylny, a maszyna zawodna. Jedyne, co możemy zrobić, to pamiętać o tych, którzy odeszli. Memento mori.

VooDoo

Paweł Mikołowicz

Anna Goldschneider

L'histoire

Korzenie VooDoo zwanego także Vodoun, Vudun i Sevi Lwa sięgają dawnej afrykańskiej krainy Dahomej. Na terenie obecnej Nigerii, Togo i Beninu żyły plemiona Joruba, Kongo i Fou. Stamtąd na początku XVIII w. brytyjscy kolonizatorzy pozyskiwali niewolników do pracy na Haiti. Zmuszeni do porzucenia własnej religii i przyjęcia wiary katolickiej, potomkowie afrykańskich plemion uprawiali dawne obrzędy po kryjomu. Z mieszaniny tych dwóch odległych od siebie religii powstało VooDoo. Słowo to w jednym z afrykańskich narzeczy oznacza ducha.

La religion

Wyznawcy VooDoo czczą jednego boga, Bon Dieu, o imieniu Olorun oraz cały panteon duchów zwanych Loa (tajemnica). Są Loa Rada – te, które istniały pierwotnie w religii plemion afrykańskich i Loa Petro – te, które zostały dodane później. Loa często utożsamiane są z katolickimi świętymi, na przykład Loa bóg węż jest odpowiednikiem chrześcijańskiego św. Patryka. Kapłan, houngan – mężczyzna lub mambo – kobieta, za pomocą rytuałów zjednuje duchy i podporządkowuje je sobie. Zdarza się również, że podczas ceremonii Loa wchodzi w ciało jednego z jej uczestników i przemawia przez niego.

Ceremonie takie odbywają się z różnych okazji: aby uczcić czyjeś narodziny, czyjąś śmierć, aby podziękować za dobry los lub też prosić o zdrowie i jedzenie. Biorą w nich udział kapłani i hounsi – adepci studiujący VooDoo. Odbywają się one w hounfour – świątyni, której centralny punkt zajmuje poteau-mitan, miejsce, skąd Bóg i duchy przemawiają do ludzi. Ołtarz otoczony jest płonącymi świecami, obrazami chrześcijańskich świętych oraz symbolicznymi przedmiotami związanymi z Loa.

Tuż przed główną ceremonią odbywa się uczta, po której uczestnicy tworzą veve. Jest to wzór z mąki sypanej na podłodze, symbol czczonego podczas ceremonii bóstwa. Czynnościom tym towarzyszy rytmiczne bicie bębnów oraz taniec kapłanów i ich uczniów. Trwa on do momentu, w którym jeden z tancerzy (zazwyczaj hounsi) upada. Oznacza to, że w jego ciało wszedł Loa, który od tej pory przez niego przemawia. Wybraniec jest aż do końca ceremonii traktowany z szacunkiem i poważaniem.

Ostatnim elementem rytuału jest złożenie ofiary ze zwierząt. Uśmierca się je humanitarnie, podcinając im gardło i zbierając krew do specjalnego naczynia. Gdy opętany tancerz napije się jej, oznacza to, że Loa został usatysfakcjonowany. Wtedy tancerz ocknie się i ... [illegible]

Les ancetres

Nieodłącznym elementem tradycji VooDoo jest bliski kontakt ze zmarłymi przodkami. Na haitańskiej wsi każdemu domostwu towarzyszy rodzinny cmentarz, którego wygląd jest odzwierciedleniem zamożności rodziny. Niektóre z grobów przypominają nawet małe domki, w których znajdują się niewielkie saloniki ozdobione portretem zmarłego. Gdy osoba spoza rodziny przybywa na dłużej, zwyczaj nakazuje, aby wylała ona nieco wody na groby, co zapewni jej życzliwość przodków.

W mieście prawo wymaga, aby ciało zmarłego zostało pochowane na miejskim cmentarzu, ale i tu można spotkać bardzo ozdobne grobowce. Niemal wszystkie są zabezpieczone na rozmaite sposoby przed rabusiami, powszechnie uważa się, że kości zmarłego posiadają ogromną magiczną moc – zwłaszcza jeżeli zmarły był houngan lub mambo.

Les racines

Religia VooDoo z racji swojego pochodzenia ma wiele elementów wspólnych z chrześcijaństwem. Jej wyznawcy wierzą w jedno nadrzędne bóstwo oraz w życie po śmierci. Tak jak w tradycji chrześcijańskiej, elementem VooDoo jest wiara w niewidzialne duchy i demony. W centrum rytuałów obydwu religii znajduje się rytualne poświęcenie i spożycie ciała oraz krwi. Wyznawcy są chrzczeni, modlą się i żegnają się znakiem krzyża. Wierzą również, że każdy człowiek ma "met tet", co jest odpowiednikiem chrześcijańskiego patrona. Jednak VooDoo ma również wiele wspólnego z dawnymi obrzędami plemion afrykańskich. Należy do nich oddawanie czci przodkom i bliźniętom, bicie w bębny i taniec, którym wprowadzają się w trans.

La magie noire

Obecnie na świecie jest około 60 milionów wyznawców VooDoo. Jest ono oficjalną religią Beninu. Religia ta ma niewiele wspólnego z demonicznymi praktykami pokazywanymi przez Hollywood. Houngan i mambo zajmują się tylko „białą" magią – rytuałami mającymi przynieść dobro i szczęście. Jednak wydaje się, że ciemna strona VooDoo istnieje, choć kapłani mówią o niej niechętnie. Jest bardzo rzadko praktykowana, a sławę swą zawdzięcza mrocznym rytuałom i upiornym obrzędom.

Hougan i mambo nie stosują „czarnej" magii zwanej także „leworęcznym VooDoo". Istnieją jednak kapłani nazywani caplatas lub bokors, którzy poświęcają swą moc złu. Jedną z najbardziej znanych praktyk czarnej magii jest tzw. zombifikacja. Zombie to żywy trup, czyli pozbawione duszy ciało ożywione dzięki magii. Słowo zombie w Kongo oznacza fetysz, a w Dahomeju - boga pytona. Może on oddychać, jeść, a nawet mówić, jednak nie pamięta nic ze swego poprzedniego życia. Ma charakterystyczny wygląd: kołysze się podczas chodzenia, porusza się mechanicznie, ma szklany nieobecny wzrok i nosowy głos, który kojarzy się ze śmiercią (na Haiti istnieje zwyczaj zatykania zmarłym dziurek od nosa bawełną).

Istnieje kilka sposobów stworzenia zombie. Bokor przygotowuje truciznę ze skóry ropuch, tarantul, ryb pewnego gatunku oraz trujących roślin i nasion. Trucizna jest tak silna, że wystarczy aby bokor dotknął nią skóry swej ofiary. Po jej śmierci czarownik odkopuje ją i podaje silny narkotyk, po którym staje się ona zombie. Zombie może służyć do pracy na roli i wykonywać różne zadania dla swojego pana. Gdy staje się niepotrzebny, bokor podaje mu sól i stwór wraca do grobu.

Zombie można również powołać do życia, rzucając na grób świeżo zmarłej osoby trzy pensy i wylewając nań odrobinę rumu. Wydobywa się w ten sposób ti bon ange („małego anioła stróża"), który wraz z gros bon ange („dużym anio-

lem stróżem") tworzy duszę człowieka. Od tej pory ti bon ange służy bokorowi, który wykorzystuje go np. do opanowania ciała swojego wroga.

Wierzy się również, że zombie może zostać człowiek, który za życia nie zdołał zemścić się za doznane krzywdy.

Mimo że wyznawcy VooDoo wierzą w zombie, niewielu twierdzi, że ich widziało, a w miarę dobrze udokumentowane przypadki można policzyć na palcach jednej ręki. W związku z tym możemy zastanawiać się, czym naprawdę jest lub było zombie. Prawdopodobnie kapłani umieją przyrządzać specjalne mikstury (a wiedzę taką posiadają np. niektóre plemiona Indian) powodujące spowolnienie funkcji życiowych. Osoba poddana ich działaniu może zostać uznana za zmarłą i pochowana. Czarownik wydobywa z grobu swą jak najbardziej żywą ofiarę i odpowiednimi narkotykami podporządkowuje ją sobie.

Elementem najbardziej kojarzącym się z mrocznymi obrzędami VooDoo są figurki o ludzkich kształtach przynoszące śmierć i nieszczęście. Lalki takie mogą służyć również i szlachetnym celom, chociaż cieszące się złą sławą Wangi są daleko bardziej popularne. Pochodzą one ze starych afrykańskich obrzędów, przejętych i wzbogaconych przez wyznawców VooDoo. Lalkę taką powinien przygotowywać czarownik rzucający złe uroki. Trzeba robić je z przedmiotów, które przynajmniej częściowo zachowały wibracje przeciwnika - na przykład krawat lub włosy. Wnętrze Wangi wypełnia się watą albo słomą, które następnie ubija się dobrze i miesza z organicznymi substancjami pochodzącymi od przeciwnika (włosy, paznokcie, ślina, odchody ...). Można również złożyć w ofierze jakieś stworzenie i świeżą krwią nasączyć wnętrze lalki. Wangę należy zszywać wyłącznie białą bawełnianą nicią.

Gdy lalka jest już skończona, należy nadać jej właściwą niszczycielską moc - czarownik w myśli koncentruje na niej obraz osoby, której chce zaszkodzić, powoli powtarzając jej imię. Gdy lalka zostanie już odpowiednio przygotowana, czarownik może wbijać w nią szpilki, igły lub małe gwoździki. Jest dokładnie 9 miejsc, w które należy uderzyć - czaszka, serce, oba stawy ramion, oba kolana, obie ręce i brzuch. Można również udusić przeciwnika owijając szyję Wangi czarną nicią wypruwaną ze snującej się tkaniny.

Zadziwiająca w tym obrzędzie jest jego skuteczność. Istnieją liczne udokumentowane przypadki działania Wangi. Niestety, w tym przypadku trudno wyjaśnić działanie lalki. Wiadomo jedynie, że trzeba bardzo uważać, gdyż czasami zła lalka obraca się przeciwko swojemu twórcy.

Voudou, c'est quoi?

Świat wyznawców VooDoo w niewielkim stopniu przypomina horrory produkowane przez reżyserów z Hollywood. W codziennym życiu wyznawców tej religii najważniejsze miejsce zajmują obrzędy i rytuały mające przynieść pomyślność. Kapłani VooDoo nawet na internetowych stronach bronią się przed stereotypowym wizerunkiem ich religii na świecie. Twierdzą, że czarna magia praktycznie już nie istnieje, że zombie i Wangi są głównie wymysłem ludzi filmu ...

Mais?

Może jednak nie chcą ujawnić nam całej prawdy. Nie ulega wątpliwości, że wiara w duchy stanowi istotną część VooDoo. Czy jednak na pewno złe obrzędy i rytuały przeszły już do historii? Czy jeżeli nagle poczujemy kłujący ból brzucha możemy się czuć bezpiecznie?

Wiedzą to tylko kapłani VooDoo.

Spytajcie ich. Nam powiedzieli tylko tyle.

Karmela

THE CELL

Najnowszy film z udziałem urodziwej Jennifer Lopez proponuje widzom pełną mocnych wrażeń wycieczkę w głąb umysłu maniakalnego mordercy. Umysłu kryjącego informację o zaginionej ofierze psychopaty.

Lopez gra utalentowaną psycholog dziecięcą Catherine Deane, prowadzącą terapię dzieci chorych na schizofrenię. Jej pacjentem jest mały Edward pogrążony w śpiączce. Aby nawiązać z nim kontakt lekarka używa specjalnej aparatury pozwalającej na „wejście" w umysł pacjenta lub „wpuszczenie" go do własnego.

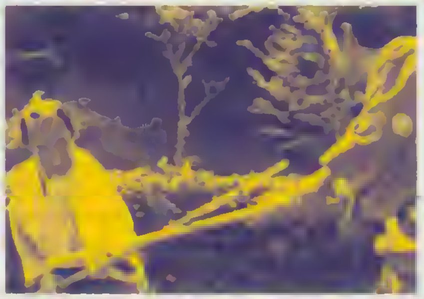
Psychopata Carl Stargher (w tej roli znakomity Vincent D'Onofrio), krótko po uwięzieniu kolejnej ofiary w kontrolowanym przez zaprogramowaną maszynę gabinecie tortur, zapada w podobny rodzaj śpiączki. Jedyną szansą na uratowanie porwanej dziewczyny jest skontaktowanie się z psychopatą za pomocą metody doktor Deane. Agent Peter Novak z FBI (grany przez znanego z nowej wersji «Psychozy» Vince'a Vaughana) prosi lekarkę o pomoc. Catherine postanawia zaryzykować i wchodzi w wewnętrzny świat Stargera – mroczny labirynt pełen makabrycznych wizji, rządzący się własnymi, chorymi prawami. Od powodzenia jej misji zależy nie tylko życie uwięzionej ofiary, ale i jej własne.

Opis historii przypomina «Milczenie Owiec» w wersji hi-tech i nacisk położono na stronę wizualną. Reżyserem jest Hindus Tarsem Sing, znany dotąd głównie z filmów reklamowych i teledysków (jego klip do «Losing My Religion» grupy REM dostał w 1991 nagrodę MTV dla najlepszego muzycznego wideo). Ma opinię artysty o nieograniczonej wyobraźni, a «The Cell» zaś opinię tę z pewnością [illegible]. Film pełen jest niesamowitych, choć jednocześnie nieraz bardzo drastycznych obrazów. Reżyser i współpracujący z [illegible] artyści czerpali inspirację z wielu źródeł: od średniowiecznego malarstwa, przez komiks, po sztukę dalekowschodnią. Od dzieł największych artystów, po rysunki i teksty tworzone przez schizofreników. Jeśli dodać do tego, że przy realizacji filmu pracowali wybitni specjaliści od kostiumów (Japonka Eiko Ishioka, zdobywczyni Oscara za kostiumy do «Draculi»), makijażu (Michele Burke – Oscar za «Walkę o ogień» i «Draculę») oraz efektów specjalnych (Clay Pinney – Oscar za efekty do «Independence Day» i Kevin Tod Haugh, który pracował wcześniej przy «Grze» i «Fight Club» Davida Finchera), to efekt musiał być udany.

«The Cell» polecam widzom o stalowych nerwach.

Kele

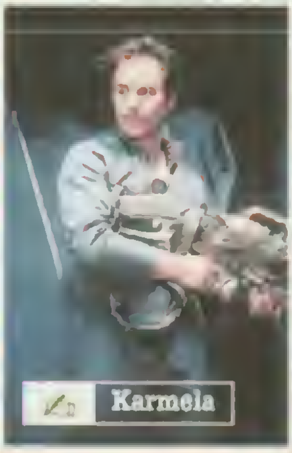
DLA SMAKOSZY



27 października swoją kinową premierę będzie miał Ame Agaru – film zrealizowany na podstawie scenariusza zmarłego dwa lata temu wybitnego reżysera Akiry Kurosawy. Japoński mistrz kina stworzył takie obrazy jak „Siedmiu samurajów", „Straż przyboczna", „Rudobrody" (świetne kreacje aktorskie Toshiro Mifune) i inne. Pokazywał ludzką naturę i zaszczytne ideały dobra.

Ame Agaru opowiada historię Misawy Ihei. Samotny samuraj nie radzi sobie ze skomplikowanymi regułami awansu na drabinie społecznej w feudalnej Japonii ery Kyoko (pierwsza połowa XVIII wieku). Podróżuje po kraju z żoną i pojedynkuje się za pieniądze. Za wygrane kupuje żywność i rozdaje ją ubogim. Żona w tym czasie szyje kimona.

GALAXY QUEST



Karmela

Ten film nie do[illegible] czekał się [illegible] ba dotąd [illegible] prowadzę [illegible] [illegible] [illegible], a szkoda, bo ze wszech miar na [illegible] zasłużył!

Przede wszystkim dlatego, że [illegible] [illegible] na [illegible] we naprawdę [illegible] [illegible] pomysły. Dowiedzę o [illegible] [illegible] poważnego podejścia do seriali SF (co niektórzy powinni wziąć sobie do serca). Grupa aktorów, [illegible] się w role załogi statku kosmicznego w serialu [illegible] «Galaxy Quest», zostaje porwana przez [illegible]. Obcy zwracają się do aktorów z prośbą o pomoc w walce z nieprzyjemnym kosmicznym typem, który [illegible] ich planetę. Nieszczęśni kosmici nie zdają sobie sprawy z tego, że ci, których uważają za doświadczonych zdobywców przestrzeni, nie mają bladego pojęcia o podróżach międzygwiezdnych, [illegible] [illegible] i innych podobnych drobnostkach.

Znakomity pomysł [illegible] na znakomite wykonanie. Nie na darmo reżyser Dean Parisot obsadził w głównych rolach Tima Allena (znanego głównie z serialu «Home Improvement» i z użyczenia głosu Buzzowi z «Toy Story»), Alana Rickmana (Szeryf Nottingham w «Robin Hood: faceci w rajtuzach» i Metatron, Glos Boży w «Dogmie») oraz Sigourney Weaver (tak, porucznik Ripley! - zresztą w dalszym ciągu wygląda i gra [illegible]komicie...).

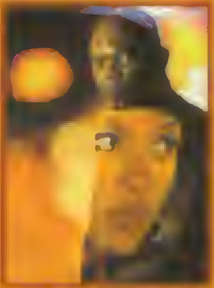
Jeśli do dowcipnych dialogów, ciekawej historii i znakomitej gry aktorów dodać jeszcze pomysłowe dekoracje i niezłe efekty specjalne (wykonane zresztą przez zawodników z pierwszej ligi światowej; efekty cyfrowe robione były przez Industrial Light & Magic, a nad efektami fizycznymi i makijażami [illegible] studio legendarnego Stana Winstona), to [illegible] nie [illegible], że się nie podobać. Najbardziej przypadnie do gustu fanatykom Star Treka. Miłośnikom fauny [illegible] spodoba się wygląd [illegible]. Inni powinni go obejrzeć ze względu na [illegible] przeżycia kulinarne. [illegible]

JESIENNY *GRYPLAN* KINOMANA

W drugiej połowie października spieszymy do kina na najnowszy horror Wesa Cravena «Krzyk 3». Oby był równie udany jak poprzednie. W tym samym czasie na ekrany trafi też komedia «Uciekające Kurczaki» («Chicken Run»). Wygenerowana przez komputery cyniczna opowieść o życiu na kurzej farmie.

Listopad wygraża nam wietrzną piąchą, ale w worku nie moc prezentów. Harvey Keitel i John Bon Jovi szturmują w okręce podwodnym («U-571»), a Romeo z pewnych przyczyn musi umrzeć w amerykańskim filmie polskiego reżysera Andrzeja Bartkowiaka («Romeo must die»). W kluczowych rolach obsadzono skośnookich młodzieńców (zapewne grandmasterów od śmiertelnych ciosów).

Miłośnicy wielkich gwiazd Hollywood w pierwszej połowie miesiąca będą mogli podziwiać piękną Michelle Pfeiffer u boku Harrisona Forda w thrillerze Roberta Zemeckisa pod tytułem «Co kryje prawda» («What Lies Beneath»). Kinomanki zachwycą się kreacją Brada Pitta w «Przekręcie» («Snatch»), a sympatycy czarnoskórych [illegible] odda się zapewne na «Shaft» (łatwo pomylić te dwa tytuły!). W nagrodę zobaczą grę aktorską Samuela Jacksona i Vanessy Williams.



Pod koniec miesiąca do grona sław dołączą Jessica Lange i Anthony Hopkins w adaptacji jednego z dramatów Williama Szekspira («Titus»). Chociaż film opowiada o wielkim rzymskim wodzu Tytusie Andronikusie, nie spodziewałbym się powtórki z klimatu Gladiatora.

Od 10 listopada będzie można śmiać się ze strachu na «Strasznym filmie» («Scary Movie»). Jest on parodią najlepszych filmów grozy, między innymi «Krzyku» (pierwszej części, a nie trzeciej oczywiście). Jeszcze bardziej zakręcone będą «Opowieści z Metra» («Tube Tales») - kolaż czterech filmów o całkowicie nieprzewidywalnych zakończeniach, ale wspólnym miejscu akcji.

Fani «Armageddonu» i «Misji na Marsa» (jeśli są takowi, bo oba filmy to IMHO straszliwe knoty) w iluminatorach rakiet kosmicznych zobaczą tym razem Donalda Sutherlanda i Clinta Eastwooda («Space Cowboys»). Gdzie podział się Bruce Willis? Spokojna głowa. Butch zajęty jest rozmowami z samym sobą w «Dzieciaku» («Disney's The Kid»).

Peleton filmów obcych zamykają produkcje polskie.

Ze względu na buntowniczy klimat i Olafa Lubaszenkę w jednej z głównych ról ciekawie zapowiadają się «Egoiści». Z kolei Jan Jakub Kolski («Jańcio Wodnik») zaprasza na «Daleko od okna» - można spodziewać się niezłej uczty. Inne tytuły warte uwagi to «[illegible] prace» (przelanie wszystkiego to rozkaz) i «Weiser» (z Jandą, [illegible] i Fronczewskim).

NAZYWAM SIĘ...

SLIM SHADY

Xmans

Opowiem Wam historię białego rapera, magika hip-hopu, mistrza rymowanek, który o swojej muzyce wyraża się równie pogardliwie, jak o otaczającym go świecie i gwiazdach „szołbiznesu". Dla jednych jest muzycznym geniuszem, dla innych złośliwym i bezczelnym typem. Jego muzyka jest specyficzna, teksty kontrowersyjne i obraźliwe. Mimo tego świat oszalał na punkcie Eminema, a ortodoksyjni raperzy z nienawiścią spoglądają na wyczyny „white chocolate".

Marshall Bruce Mathers — pesudonim Eminem. Urodzony w roku 1974 w Kansas City. Większą część dzieciństwa spędza na przeprowadzkach. Kolejne szkoły zazwyczaj nie są przyjaźnie nastawione do „nowych". Wredne i beznadziejne życie osładza muzyka. Marshall wybiera rap po tym, jak otrzymał od wujka Ronniego płytę Ice T — „Reckless". Staje się ona odskocznią od „szarego gówna" dnia powszedniego. W wieku szesnastu lat Eminem zostaje postrzelony przez kolesi z gangu z sąsiedniej dzielnicy. Później szokuje go samobójstwo wuja. Z kolei rap zdominowany jest przez czarnych, którzy nie tolerują „białych rymowanek". Występ jedynego białego artysty — Eminema — na konkursie raperów w Los Angeles jest dużym zaskoczeniem.

W 1996 roku Eminem oficjalnie d[illegible] albumem „Infinite". Zalicza klapę, ale nie poddaje się. Rok później staje na scenie Olimpiady Raperów w Los Angeles. Zdobywa „tylko" drugie miejsce, ale zostaje zauważony przez guru — Dr Dre, który angażuje go w swojej wytwórni płytowej Aftermath. Dla Eminema fakt, że doktorkowi spodobało się jego „gówno" (mowa oczywiście o muzyce) jest olbrzymim zaszczytem i wyróżnieniem.

Wraz z pojawieniem się albumu „The Slim Shady LP" Eminem-mania powoli ogarnia świat, a kawałek „My name is..." tra[illegible]o niemal ucha. Boom na „white c[illegible]" [illegible] wynikiem połączenia niepowtarzalnego [illegible] jego muzyki, tekstów oraz [illegible] sobu, w jaki rymuje. Eminem [illegible] o tym, co go wkurza, co go spotkało i [illegible] w życiu.

„Infinite" LP - 1997
Web Entertainment

„Slim Shady" EP - 1998
Web Entertainment

„Slim Shady" LP - 1999
Aftermath / Interscope

„Marshall Mathers" LP 2000
Aftermath / Interscope

Drugi album artysty zatytułowany „M[illegible] Mathers LP" jest kolejnym wielkim [illegible] artysty. Teksty zawarte na krążku są bardzo napastliwe. Eminem atakuje gejów i muzyków popowych. Kilka gorzkich wersów poświęcił także matce. Pozwała go ona do sądu, domagając się od syna 10 milionów dolarów odszkodowania.

Płyta jak dotąd sprzedała się w pięciu milionach egzemplarzy, co plasuje ją na czwartym miejscu wśród najszybciej sprzedających się płyt hip-hopowych. Do promocji albumu wykorzystano nawet grę QUAKE III, do której stworzono specjalną mapę Chronic, przenoszącą gracza na amerykańskie ulice. Bohaterami moda są Eminem i Dr Dre.

[illegible] problemów z prawem [illegible] przed [illegible] koncertowej [illegible] naj[illegible] zostaje aresz[illegible] [illegible] Do incy[illegible]tu do[illegible] zobaczył, jak ob[illegible] całuje [illegible] Problemy z prawem [illegible] w jego przy[illegible] także [illegible] Stanów, więc [illegible]cy [illegible] mogą podziwiać Eminema jedynie w telewizji.

Konto rapera rośnie jednak co[illegible] szy[illegible]ej i rosnąć będzie dalej. Oprócz muz[illegible]nego [illegible]cesu Eminem zadebiutuje także w p[illegible]ometrażowym, autobiograficznym filmie. [illegible] zemy zobaczyć go w kreskówce Slim [illegible], która pokazuje weselszą stronę [illegible].

Ukoronowaniem dotychczasowych [illegible]w artysty było zdobycie nagród na do[illegible] MTV Video Music Awards. Raper aż trz[illegible] pojawił na głównym podium, odbiera[illegible]agrody między innymi za wideo roku — [illegible]k „The Real Slim Shady".

Wielu z Was uważa Eminema za sztuczny, komercyjny wytwór szarych eminencji amerykańskiego show-businessu. Jego płyty rozchodzą się jak ciepłe bułeczki, chłopak zbiera nagrody MTV, nie schodzi z pierwszych stron gazet, a jego konto bankowe pęcznieje w zastraszającym tempie... Z tym poglądem nie mogę zgodzić.

Slim uniknął podpisania kontraktu z jedną z wielkich wytwórni fonograficznych. Dzięki temu ma pełną swobodę twórczą - widać to na płycie Marshall Mathers. Co prawda MTV dość nachalnie lansuje ocenzurowaną (!) wersję „I m the real slim shaddy", ale to o niczym nie świadczy. Wystarczy posłuchać innych kompozycji z tej płyty, żeby docenić wielki talent kontrowersyjnego artysty. Pełne najróżniejszych emocji i psychologicznego wyczucia, a zarazem brutalne w przekazie teksty, są skrajnie odmienne od kolorowej papki serwowanej przez lolitki i bojsbendy z pierwszych miejsc list przebojów. W utworze „Kim" zdesperowany mąż, który jest świadkiem zdrady swojej żony, po prostu wywozi ją do lasu i własnoręcznie wysyła do św. Piotra. W „Stanie" Slim wciela się w swojego fana, który zdesperowany brakiem odpowiedzi idola na kolejne listy, popełnia samobójstwo uśmiercając przy okazji swoją dziewczynę... Żadna wielka telewizyjna sieć muzyczna nigdy nie wyemituje tych piosenek.

Wsłuchajcie się dokładnie w przesłanie Eminema, a potem zabierzcie głos w dyskusji. A zresztą jak pisze sam Slim: „if u don't like my shit, u can suck my dick". Proste.

Yak

CD: Underworld — Everything, Everything

Ten album to „czysta energia" wyprodukowana przez brytyjskich specjalistów od muzyki techno. Nowa płyta Underworld jest tak naprawdę kompilacją starych, sprawdzonych pod kątem „kręcenia tłumu" utworów. Na płycie nie zabrakło flagowego kawałka Born Slippy Nuxx oraz wyjątkowo pozytywnego Jumbo.

CD: Morcheeba — Fragments of Freedom

Gdy po raz pierwszy usłyszałem utwór „Rome Wasn't Built in a Day" uzależniłem się od niego, jak od muzycznego narkotyku. Nowa płyta Morcheeby nie nawiązuje do genialnego nastroju, jaki panował na debiutanckim krążku „Who Can You Trust?" (1996). Tym razem narkotyczno-senne klimaty zredukowane zostały do minimum i zastąpione „czarnym" energicznym brzmieniem.

CD: Photek-Solaris

Rupert Parkes jest znany w muzycznym świecie pod pseudonimem Photek. Jego dotychczasowe albumy: „Modus Operandi" i „Form And Function, to klasyka drum'n'bass. Nowy album jest lekkim zaskoczeniem dla fanów tego zdolnego muzyka. Tym razem zaprowadzi nas w analogowo zakręcony świat house'u i break beatu. Kontrolowane odbicie od macierzystego kursu przeznaczone dla uszu miłośników techniki i dicho.

Trycki

POLSKIE POWSTANIA XIX w.

WOLNOŚĆ CZY GŁUPOTA?

„Polityka jest sztuką realizacji tego, co możliwe." To hasło, które każdy z rasowych polityków powtarza sobie, goląc się przed lustrem. W tragicznej historii Polski porozbiorowej, niewielu znalazło się takich, którzy pamiętali o tej mądrej maksymie. Jeszcze dziś wielu nauczycieli historii reasumując dzieje Polski dziewiętnastowiecznej, zamiast trzeźwo spojrzeć na sytuację, usprawiedliwia nasze przegrane i ewidentne błędy polityczne złotymi maksymami: „Nie będzie.. [tu wstawić] pluł nam w twarz" albo „Moralnie odnieśliśmy zwycięstwo", albo „Ale my to zdobyliśmy... [tu wstawić] i „Bez nas to... [tu wstawić]".

Tymczasem dla polityka najważniejsze jest dobro państwa, możliwości jego przetrwania i ekspansji, stworzenie silnej armii wykształconych ludzi i dobrej gospodarki. Po rozbiorach mieliśmy co najmniej trzykrotnie szansę na pójście inną drogą do niepodległości. Trzykrotnie ją odrzuciliśmy, podczas powstania Kościuszki, tragedii listopadowej i styczniowej głupoty

ZA WOLNOŚĆ... TYLKO CZYJĄ?

Rok 1830 stał się dla większości krajów europejskich datą szczególną — po raz pierwszy narody opowiedziały się przeciw ustalonemu na kongresie wiedeńskim porządkowi, jaki narzuciły mocarstwa po zwycięstwie nad Napoleonem. Grecja uzyskała niepodległość, w Paryżu obalono monarchię Burbonów. Niepokoje społeczne zmiotły z brukselskiego tronu dynastię Orenje-Nassau i proklamowano niepodległość Belgii. Zewsząd dobiegały głosy nawołujące uciskane narody do zrzucenia z tronów reakcjonistów i zdrajców.

Polacy dali się ponieść tym rewolucyjnym nastrojom, sądząc, że skoro udało się Belgom i Grekom, to i uda się również im. Nastroje podsycali jeszcze Francuzi, którzy grając na świeżych emocjach wspólnych wypraw Napoleona przeciw Rosji, namawiali przywódców polskich do rozpętania powstania. Oczywiście do powstańców miała płynąć z Paryża pomoc zarówno gotówkowa, jak i wojskowa.

Jak przy tym chciano ominąć Niemcy? Tego już nasi mądrzy sojusznicy nie chcieli powiedzieć. A Polacy, żeby nie wyjść na małomiasteczkowych głupków, nie pytali.

W Warszawie tymczasem rozniosła się plotka, że car może użyć wojsk polskich do stłumienia powstań w Paryżu i Brukseli. Kadeci, wśród których zawiązał się spisek powstańczy, postanowili przyspieszyć wybuch powstania. W listopadzie policja zaczęła przeprowadzać pierwsze prewencyjne aresztowania. Car zdawał sobie sprawę, że bunt wisi na włosku, a [illegible] aresztowania są [illegible].

[illegible] tym, kto [illegible] 29 listopada [illegible] przywództwem Ludwika [illegible] zaatakować pałac Belwederski [illegible] wielkiego księcia Konstantego, [illegible] Mikołaja. Oddział podchorążych pod dowództwem Wysockiego miał rozbroić garnizon rosyjski stacjonujący w mieście i zdobyć Arsenał. Od samego początku jednak nic nie szło tak, jak było zaplanowane. Konstanty uciekł, a podchorążowie niczego nie wskórali.

Kiedy generał Potocki — gorący pa[illegible] rzecznik oswobodzenia Polski — nie prz[illegible] się do młodych powstańców (wiedzi[illegible] sposobem Polska i tak niczego nie u[illegible], został [illegible] przez podchorążych. Podob[illegible] spotkał [illegible] T[illegible]ębi[illegible] dowódc[illegible] P[illegible] wychow[illegible]ków [illegible] ich [illegible] mordercami.

Początkowo Konstanty nie ch[illegible] użyć Rosjan do tłumienia zamieszek w War[illegible]. Mówiąc: „Polacy zamieszki te zaczęli i P[illegible] muszą je zakończyć", wysłał oddział pol[illegible] jednak bez wyraźnych roz[illegible] działała b[illegible]. Nastąpiła [illegible]owa. W [illegible]kach powstańców znalazło się m[illegible], ale [illegible] rosyjskie w garnizonie pozostały nietknięte.

Ostatnie ognisko oporu powstania listopadowego skapitulowało 21 października w Zamościu. Polacy posiadali jeszcze wtedy 60 tys. żołnierzy gotowych do walki. Powstanie trwało 325 dni. W 1832 roku, w encyklice «Cum primum» papież otwarcie potępił powstanie listopadowe, chwaląc cara Mikołaja za jego stłumienie.

Człowiekiem, który zrozumiał natychmiast powagę sytuacji był książę Lubecki. Zwołał tzw. Radę Administracyjną, zgodził się objąć dowództwo buntu i przystąpił do natychmiastowych negocjacji z carem, aby nie doszło do interwencji moskiewskiej na dużą skalę. O tym, że powstańcy byli zupełnie niezorganizowani, niech świadczy fakt, że dowodzenie nad akcją objęli ludzie, którzy zdając sobie sprawę z szaleństwa zrywu grupy podchorążych chcieli negocjacji z carem.

Utworzono Rząd Tymczasowy, który powstał z inicjatywy Lubeckiego. W ciągu tygodnia przekazał władzę dyktatorską w ręce generała Józefa Chłopickiego w przekonaniu, że spowoduje to szybkie osiągnięcie celu — polubowne dogadanie się z carem. Chłopicki odmówił postawienia polskiego wojska w stan gotowości, pozwolono księciu Konstantemu opuścić Warszawę i zaczęto pracować nad warunkami ugody z Mikołajem.

Przeliczono się. Car miał już swoje pomysły na rozwiązanie sprawy polskiej — zdławić wszystko siłą. 120 tys. żołnierzy rosyjskich pod dowództwem gen. Dybicza przekroczyło 5 lutego 1831 r. granicę Królestwa.

Nie będę rozpisywać się nad przebiegiem powstania. Na ten temat wypisano już setki ksiąg i wylano morze atramentu. Polskie wojsko szkolone twardą ręką przez brata cara Konstantego wspaniale broniło się przed Rosjanami, zadając im niemało strat. Fantastycznie zachowali się Litwini, którzy śpiewając „dabar Lenkai naprapula kol Zemaitiai zyi — Polska nie zginęła póki żyje Żmudź" próbowali walczyć z moskalami. Powstanie zakończyło się jednak klęską. Dlaczego? Teorii na ten temat jest mnóstwo. Wskazuje się na nieudolność dowódców, na niechęć żołnierzy polskich do walki z carem, któremu przysięgali wierność, na dysproporcje sił, na brak pomocy z Zachodu.

Decydujące jest, co na tym zyskaliśmy poza, rzecz jasna, aspektem moralnym i bohaterskim - argumentami dobrymi w książkach, ale

W jednej z najbardziej krwawych bitew powstania listopadowego 25 lutego 1831 r. w bitwie pod Grochowem generał Dybicz stracił blisko 10 tys. żołnierzy. Natomiast 31 marca gen. Prądzyński unicestwił jeden z korpusów rosyjskich, biorąc pod Dębem Wielkim do niewoli także blisko 10 tys. żołnierzy nieprzyjaciela.

nie w polityce. Otóż nic nie zyskaliśmy, a straciliśmy mnóstwo. Kary, jakie wymierzano powstańcom, były dotkliwe, a co najgorsze systematyczne. Polskich oficerów, którzy odbywali służbę w czasie powstania, zdegradowano i mimo amnestii deportowano. Szeregowych żołnierzy wcielono do pułków rosyjskich stacjonujących na Kaukazie, gdzie tam przelewali krew podbijając kolejne państwa. W ten sposób dzięki powstaniu pozbyliśmy się 100 tys. znakomicie wyszkolonych żołnierzy. Konfiskowano majątki polskiej szlachty w Królestwie, urzędników państwowych zwalniano. Uczestników powstania zesłano na roboty w Rosji, liczby zesłańców mierzone są w setkach tysięcy. Blisko 254 przywódców politycznych i wyższych oficerów skazano na śmierć. Skonfiskowaną ziemię i majątki rozdzielono między przybyłych Rosjan albo lojalnych poddanych. Na ludność nałożono wysokie podatki na rzecz kosztów wojny. Prócz tego Mikołaj nakazał rozmieszczenie wojsk okupacyjnych na terenie Królestwa.

Najgorsze było jednak to, że konstytucję z roku 1815, która mogła stać się zalążkiem do powstania przyszłego państwa Polskiego car wyrzucił do kosza. Zlikwidowano wojsko, sejm, uniwersytety i wszystkie szkoły wyższe. Powstanie umocniło jeszcze nieco wątły sojusz Rosji, Niemiec i Austrii, co zostało usankcjonowane powstaniem Świętego Przymierza. Przez blisko trzydzieści lat Królestwo kongresowe nie miało już nic prócz nazwy.

TRAGEDIA WIELOPOLSKIEGO

Ostatnie lata panowania cara Mikołaja nie sugerowały odwilży, jaka przyszła wraz z jego następcą. Wstąpienie Aleksandra II na tron cesarstwa rosyjskiego zapowiadało złagodzenie polityki rosyjskiej w stosunku do Królestwa. Aleksander II nie był liberałem i przeciwny był ruchom separatystycznym, ale w upokarzającej dla cesarstwa sytuacji — po klęsce w wojnie krymskiej — uważał, że liberalizacja była niezbędna dla uniknięcia zamieszek w cesarstwie. Podczas swej pierwszej wizyty w Królestwie w 1856 roku car przestrzegał Polaków przed przesadnymi oczekiwaniami: „Tylko bez mrzonek panowie".

Prawdziwe nazwisko dyktatora powstania styczniowego Romualda Traugutta znało zaledwie dwadzieścia osób, a jedynie sześć miało prawo go odwiedzać. Policja carska dopiero po przeszło roku zdołała go aresztować. Było to 10 kwietnia 1864 r.

W atmosferze „odwilży" car ogłosił amnestię dla więźniów z Powstania Listopadowego oraz zezwolił na otwarcie zamkniętej uprzednio Polskiej Akademii Medycznej. Polscy posiadacze ziemscy zaproszeni zostali do udziału w debacie dotyczącej uwłaszczenia chłopów, otworzono drogę do powstania organizacji i instytucji, takich jak Towarzystwo Ziemiańskie pod kierownictwem księcia Andrzeja Zamoyskiego czy Delegatura Miejska zorganizowana przez przemysłowca Leopolda Kronnenberga w Warszawie. Były to w rzeczywistości zaczątki autonomicznych struktur politycznych.

Tu i ówdzie odezwały się głosy, nawołujące do pojednania katolików i Żydów, a także Polaków, Rosjan, Litwinów i Ukraińców. Wiele publicznych zgromadzeń przeradzało się w demonstracje o patriotycznym charakterze. Po pięciu latach „odwilży" sytuacja w Królestwie przedstawiała się z perspektywy Rosji jako niekontrolowana eksplozja zapału wolnościowego. Car zlecił wtedy księciu Aleksandrowi Wielopolskiemu zadanie stłumienia niebezpiecznych dla cesarstwa sił. Wielopolski pełnił już wtedy funkcję przywódcy cywilnej administracji Królestwa.

Ten konserwatywny arystokrata starej szkoły wierzył, że liberalizacja polityki carskiej wobec Królestwa możliwa była poprzez ograniczone powolne reformy i działania dyplomatyczne. Odrodzenie Polski poprzez czyn zbrojny traktował jako szaleństwo, zaś drogę do wolności widział w stopniowym złagodzeniu polityki rosyjskiej i późniejszych reformach aż do uzyskania samodzielności przy nadarzającej się okazji. Dla zdemaskowania i neutralizacji sił patriotycznych Wielopolski zarządził na 14 stycznia 1863 r. przymusowy pobór do wojska, tzw. brankę 30 tysięcy nowych rekrutów. Ta decyzja sprowokowała tysiące młodych mężczyzn do ucieczki przed poborem i w konsekwencji do wymknięcia się spod kontroli całej sytuacji. Wielopolski nie zdawał sobie sprawy z istnienia zorganizowanego podziemia, z programem [illegible] ba[illegible]sową, które chciało wydobyć Polskę [illegible] jak trzydzieści lat temu [illegible] Rosji. Rozpoczęła się walka.

Na początku powstańcom nie udało się opanować Płocka, który miał być siedzibą rządu. To zmusiło przywódców do ukrywania się na prowincji lub działania w stolicy niebezpiecznie blisko władz rosyjskich. Większość podziemnych organizacji utrzymywała niezależność, realizując własne ambicje polityczne. Pomimo różnic ideologicznych powstanie przeciwstawiało się potędze największej armii w Europie przez 16 miesięcy, stając się protoplastą wielu późniejszych wojen partyzanckich. W kwietniu 1863 powstanie rozprzestrzeniło się na terytorium Rosji. Posłano emisariuszy na Litwę, Ukrainę i Białoruś, ale spotkali się tam oni z chłodnym przyjęciem. Jedynie na Litwie powstanie przybrało poważne rozmiary pod przywództwem Jakuba Geysz-

tora, Zygmunta Sierakowskiego i radykalnego księdza Antoniego Mackiewicza.

Po stłumieniu powstania Warszawa została zdegradowana do roli stolicy Kraju Nadwiślańskiego (Priwislianski Kraj), zamknięto Polską Komisję Edukacyjną i Szkołę Główną, zastępując ją Uniwersytetem Rosyjskim. Aleksander II powołał specjalny komitet zajmujący się uwłaszczeniem chłopów, który wkrótce stał się narzędziem rusyfikacji. Wiele pokoleń Polaków pozbawiono możliwości kariery i promocji. Na Syberię znów wywieziono tysiące najbardziej wartościowych członków narodu. Większość nigdy nie powróciła. 5 sierpnia 1864 roku na szubienicy stracili życie: Traugutt, Krajeński, Toczyński, Zuliński i Jeziorański — inicjatorzy i przywódcy powstania.

CZY MOŻNA BYŁO INACZEJ?

Należałoby się cofnąć w tych rozważaniach aż do czasów Katarzyny II, carycy Rosji, która słusznie obok Piotra I uważana była za twórczynię mocarstwa Romanowów. Z chwilą jej dojścia do władzy Polska była już jedynie cieniem dawnej potęgi. Nieudolne administrowana, ze zdemoralizowaną szlachtą, pozbawiona siły stawała się łatwym kąskiem dla potężnych sąsiadów. Trzeba było szukać protektoratu u jednego z nich — Rosja wydawała się niektórym najlepsza. Na czele przychylnych jej polityków stał, wyklęty przez późniejszych wybitnych poetów romantycznych, król Stanisław August.

Katarzyna miała wobec Polski zapędy aneksyjne, ale nie mogła ich zrealizować wobec oporu Prus i Austrii. Zaproponowała sojusz oparty na jej zasadach. Paradoksalnie, reformy narzucane Polsce przez jej zaufanych ludzi, pomogły wzmocnić państwo. Jednak konfederacja barska doprowadziła do zbliżenia Rosji i Prus, i w konsekwencji do rozbioru. „Wolnościowcy", zamiast wykorzystać niechęć Katarzyny II do Prus, bezsensowną walką z wiatrakami doprowadzili do utraty terytorium.

Straszny błąd większości polskich polityków, który najlepiej wyraził Kościuszko, mówiąc: „nie wolno inaczej walczyć o wolność, jak z trzema zaborcami naraz", pokutował przez wiele pokoleń. Karuzelę przelanej krwi zakończyła tragedia powstania styczniowego. Przywódcy powstania listopadowego w starciu z Rosją liczyli na nieliczną, ale doskonale wyszkoloną armię. Czego jednak spodziewało się sześciuset krakowskich patriotów, kiedy wypowiedzieli wojnę trzem najpotężniejszym państwom Europy naraz (tzw. powstanie krakowskie 1846 roku)? Tego nie dowie się chyba już nikt.

Nie potrafiliśmy wykorzystać swoich szans na arenie międzynarodowej. Kiedy umierała caryca Katarzyna i na tronie zastąpił ją słaby Paweł, zamiast przeprowadzić reformy w oparciu o Rosję, Kościuszko próbował szukać swojej szansy w odzyskaniu ziem od Austrii i Prus. Wywołał powstanie zakończone trzecim rozbiorem.

W 1815 r. po pokonaniu Napoleona i kongresie wiedeńskim zarysowała się koncepcja sojuszu polsko-rosyjskiego. Powstało Królestwo Polskie, Lubecki odbudowywał gospodarkę, a na arenie międzynarodowej wyraźnie dochodziło do odwrócenia sojuszu rosyjsko-pruskiego. Wtedy grupa wyrostków, podrażniona źle rozumianą ambicją narodową, wywołała powstanie. Nawet jeżeli zwyciężylibyśmy Rosję, to Prusy i Austria i tak wmieszałyby się do wojny. Zabrałyby to, co zdołalibyśmy wywalczyć od Rosjan.

W końcu po trzydziestu latach chłodnego stosunku Rosjan do Polaków, w trakcie, gdy Aleksander II znów chce odbudować Królestwo Polskie w obawie przed rosnącą potęgą Prus i szuka poparcia u Francuzów, urządzamy trzecią wojaczkę. Wykorzystuje ją po mistrzowsku kanclerz Prus Bismarck i obiecując pomoc, wyciąga rękę do tłumiącego powstanie Aleksandra, rozbija próbę przymierza rosyjsko-francuskiego. Nie zagrożeni Prusacy wyrastają na potęgę, która niedługo dwa razy przypomni się w tragiczny sposób światu.

Dopiero po tych wydarzeniach przyszedł czas względny spokój. Dzięki sprzyjającej koniunkturze międzynarodowej w 1918 roku wraz z innymi państwami odzyskaliśmy niepodległość. Tyle tylko, że Litwini, Czesi, Węgrzy, Finowie i inni nie musieli czekać aż potomkowie ich najlepszych żołnierzy i naukowców wrócą z gór Kaukazu i Syberii.

Podczas powstania styczniowego walczący używali w korespondencji szyfru cyfrowego opartego na określonych wydaniach Pana Tadeusza. Rosjanie nigdy nie zdołali go złamać.

Ilustracje: Maksymilian Gierymski *Pikieta Powstańcza* (str. 12, 13), Jan Lewicki *Rzeź Galicyjska* (str. 15), Wojciech Kossak *Sowiński na okopach Woli* (str. 14, 15), *Olszynka Grochowska* fragmenty (str. 14)

Władcy marionetek

Jagor

Całkowitą ciszę przerwały syreny ostrzegające o niebezpieczeństwie. Jednocześnie zapłonęły pomarańczowe sygnały alarmowe. Jakby na przekór temu samochód mknął w stronę ściany z coraz większą prędkością. Jego pasażerowie siedzieli przypięci pasami, zdając się nie dostrzegać zbliżającego się zagrożenia. Równie obojętne były dwie dziecięce postacie zapięte w fotelikach na tylnym siedzeniu.

Ogłuszający grom [illegible] ność z hukiem [illegible] nych. Wnętrze kabiny [illegible] talk i szklany pył z [illegible] we- wnątrz postacie [illegible] bezwła- du, wpadły na [illegible] poduszki. Jedno z dzieci wyrw[illegible] uderzyło z ogrom- ną siłą w przedni fotel [illegible] go i powodując, że głowa kierowcy uderzyła w podniesioną nie- bezpiecznie kierownicę. 120 milisekund później wszystko ucichło. W zmiażdżonej kabinie [illegible] dający pył odsłaniał [illegible] w nienatura[illegible] pozach cztery nieru[illegible] postacie.

Krótki dźwięk d[illegible] ko- lejnego testu zd[illegible]

GLADIATOR I KUKŁA

Aby zaczerpnąć co nieco miodku z historii manekinów, musimy skierować swoje kroki daleko na wschód. Pierwsze manekiny wymyślono bowiem w ojczyźnie herbaty, ryżu i (ostatnio) większości rzeczy w naszych domach, czyli w Chinach. W tym tajemniczym kraju wieki temu mądrzy mnisi w znanym każdemu łamaczowi joysticków klasztorze Shaolin w trakcie medytacji doszli do wniosku, że młodzi adepci sztuki Kung-fu zamiast gruchotać kości swoim kolegom w czasie treningu z powodzeniem mogą poćwiczyć na czymś odporniejszym na ich ciosy. Tak powstał drewniany manekin, na którym można było ćwiczyć wszelkie sztuczki przynoszące mnichom z Shaolin sławę niepokonanych.

Głównym celem treningu na takim przyrządzie było wyćwiczenie koordynacji ciała ćwiczącego, odpowiednich technik walki oraz wyćwiczenie szybkości i siły. [illegible] czane były na [illegible] albo po prostu [illegible] stuje się je [illegible] pularny stał się [illegible] stylu Wong Chun [illegible] Chong.

[illegible] by- ły [illegible] wyzywali się mist[illegible] ry- cerze. Brudne [illegible] placu myśli nowożytnej. [illegible] nych chłopców do bicia [illegible] ci służb wywiadowczy[illegible] ćwiczyli [illegible] ciosy na [illegible] zonych na karę śmierci. Wiktor S[illegible] stawia te pojedynki ja[illegible] Tylko jeden z prze[illegible] (Działo się tak [illegible] rym centr[illegible] kich kukieł ze [illegible]

MODA NA KUKŁY

Słowo manekin pochodzi [illegible] to tam właśnie pojawiły [illegible] nam wszystkim postaci. [illegible] nazywano [illegible] dorane w sklepach i magazynach [illegible] było zachęcenie [illegible] zaważono [illegible] można wykonać [illegible] stała za [illegible] przerw na posiłki [illegible] Odtąd słowo [illegible] oznaczać [illegible] w ludzkie szmatki.

[illegible] jeszcze wszech[illegible]

o przeciążeniach, jakich doznał-by podczas wypadku ludzki mózg.

Pierwsze wersje manekinów przybierały jedynie postać męską. W latach 70. wkroczyło równouprawnienie. Pojawiła się „Sierra Susie", czyli manekin przedstawiający kobietę. Znawcy tematu uważają ją za najbardziej estetyczną „kukiełkę", jaka kiedykolwiek powstała (mimo że nie posiadała nóg). Równocześnie, aby dopełnić kompletu, opracowano manekiny odwzorowujące sześcioletnie (Sammy) i trzyletnie (Toddler) dziecko. Razem z Sa[illegible] i Susie oraz kilkoma innymi (Stanem, So[illegible]) [illegible] kompletu przedstawiający typowych przedstawicieli naszego gatunku.

Dzisiejsze manekiny posiadają stalowe, po[illegible] szkielety imitujące układ kostny ludzki. Resztę ich ciała stanowi kombinacja [illegible], gumy, winylu i polimerów. [illegible] wielkość ponad 60 parametrów [illegible] ludzi w sytuacjach ekstremalnych. [illegible] w karku rejestratory oceniają ryzyko jego zwichnięcia. Reszta czujników znajduje się dosłownie wszędzie. Do prób zderzeniowych gumowe ciała manekinów odziewane są w ubrania - nie po to, by ładniej wyglądać, ale żeby odtworzyć warunki, w jakich znajduje się człowiek podczas wypadku. Nikt nie jeździ przecież samochodem nago.

Standard typowej rodziny wyznacza jeden manekin męski, jeden kobiecy oraz dwa przedstawiające trzyletnie i osiemnastomiesięczne dziecko.

manekinów jako taki właśnie makijażysta pracował Clovis Trouille (1889-1975) - projektant mody, doskonały francuski surrealista.

W obecnych czasach w świecie manekinów króluje niepodzielnie plastik i jego odmiany. Rzadko też dba się o jak najbardziej realistyczny ich wygląd. Mimo to wielu ludziom przydarzyło się kiedyś wpaść w sklepie na milczącą ludzką postać i dopiero po odruchowym „przepraszam" zorientować się, że ofiarą kolizji padł manekin.

Obserwując manekiny w czasie zmiany dekoracji na witrynie sklepu, kiedy są bezładnie porozstawiane, można dostrzec, że odgrywają tajemnicze sceny z życia ludzi. „Męskie" manekiny stoją przy szybie bacznie obserwując ulicę, a te przedstawiające kobiety stłoczone w kącie przypominają gromadkę przyjaciółek, które, korzystając z nieuwagi mężczyzn, chcą poplotkować.

OD BIAŁKA DO POLIMERÓW

Najciekawsze okazy pracują dla dobra [illegible] kości. Historia „crash test dummies" - manekinów używanych do testowania bezpieczeństwa samochodów jest tylko trochę krótsza od historii motoryzacji.

Na początku konstruktorzy samochodów testowali swoje pomysły - no, [illegible] na [illegible] - na samych sobie. Czasem byli to wynajęci śmiałkowie. Przed I wojną światową w Londynie testowano na ludziach urządzenie mające uchronić przechodniów przed wpadnięciem pod koła samochodu. Później z powodów humanitarnych zaprzestano prób na ludziach i przez pewien czas próbowano testować coraz szybsze samochody na naszych młodszych braciach - szympansach i innych człekokształtnych małpiszonach. Z powodu niewielkiej „kompatybilności" prób takich szybko zaniechano.

W 1949 roku pojawił się godny ich zastępca. Nazywał się „Sierra Sam" i był testowym manekinem posiadającym taką samą jak człowiek masę, kształt i możliwość ruchu kończynami. Był przeznaczony do testów lotniczych, a wobec braku czujników naukowcy wyciągali wnioski na podstawie oględzin.

Stopniowo ulepszano kolejne wersje manekinów. Powstawały matematyczne modele sztywności oraz sposobu połączeń różnych części naszego ciała. Stosowano coraz doskonalsze materiały symulujące nasz układ kostny i poszczególne narządy. [illegible] ny w [illegible]

KUKŁA ERECTUS

Wyposażone w najnowocześniejsze detektory kukły-kaskaderzy wzbudzają podziw dla ludzkiej pomysłowości. Wolę jednak manekiny sklepowe. Stanowią bezpieczny przedmiot zachwytu, zwodząc umysł na manowce logiki. Mają często doskonałe kobiece kształty i prężą się w wystudiowanych pozach podkreślających ich atrakcyjność. Zarazem jednak są sztuczne, plastikowe, nieprawdziwe, co pozwala myśleć o nich i patrzeć na nie zaledwie przez chwilę. Jeśli jesteśmy stworzeni na obraz i podobieństwo Boga, to dziewczyna, na podobieństwo [illegible] zostały stworzone, musi być boginią.

Ciekawe tylko jak bardzo jej myśli [illegible] są do myśli manekina.

Koniec PEWNEGO ZŁUDZENIA

Rok 2000 kończy całe tysiąclecie, lecz nie tylko: wraz z nim upływa także termin proroctwa, które sformułował w 1950 roku Alan Mathison Turing. Jeśli to proroctwo się nie spełni - a są wszelkie dane po temu - to najpewniej data ta uznana zostanie za definitywny koniec pewnej ery poszukiwań i symboliczne pożegnanie z marzeniem, które okazało się złudzeniem. Owo proroctwo Turing sformułował w swym znanym artykule „Maszyny myślące i inteligencja": „W przeciągu 50 lat powstaną komputery..., które da się tak zaprogramować, że będą potrafiły uczestniczyć w grze w udawanie na tyle dobrze, iż przeciętny prowadzący w ciągu 5 minut wypytywania będzie miał nie więcej niż 70% szans dokonania właściwej identyfikacji. A choć uważam, iż pytanie „Czy maszyny mogą myśleć?" jest zbyt niedookreślone, ażeby warto było mu poświęcać uwagę, to zarazem jednak wierzę, że do końca tego stulecia zarówno sposób mówienia, jak i przekonania wykształconej części ludzkości na tyle się zmienią, że mówiąc o myślących maszynach, nie trzeba będzie obawiać się żadnego sprzeciwu."[*] „Gra w udawanie", znana obecnie jako test Turinga, miała polegać na odgadnięciu przez eksperta, który z jego dwóch interlokutorów jest człowiekiem, a który maszyną.

Turing [illegible] młodo i tragicznie [illegible] talentem [illegible] a w latach pięćdziesiątych [illegible] gejom w Wielkiej Brytanii [illegible] poddany [illegible] a przede wszystkim [illegible] niebezpieczną i odsunięty od pracy nad [illegible] tajemnicą wojskową konstrukcją komputerów. Turing popełnił samobójstwo w 1954 r. [illegible] pionier [illegible] nie zobaczył, co wyrosło z [illegible] rzucone wówczas, wy[illegible] pół wieku prac nad [illegible] ja[illegible]

[illegible] proroctwo Turinga? W 1991 r. w Massachusetts Institute of Technology (MIT) [illegible] głównym bastionie [illegible] komputery oszukały [illegible] w teście ograniczonym [illegible] takiej jak [illegible] romantyczna. Nie [illegible] chodziło Turingowi [illegible] zwyczajną rozmowę [illegible] jak do tej pory te[illegible] Co prawda już dawno [illegible] oprogramowanie [illegible] wersja [illegible] ELIZA [illegible] psychoterapeutę [illegible] w [illegible] eksperymentem. [illegible] zostawione [illegible] okazały się zbyt [illegible] o problem przej[illegible] wania [illegible] dobre) do [illegible] także [illegible] z przed[illegible] pociągną się [illegible] wiedzą, której trudno jest [illegible] nie mówiąc już o meandrach [illegible] potocznego.

[illegible] także realizacja drugiej [illegible] Turinga dotyczącej życia [illegible] odpowiedzieć sobie na [illegible] koniec [illegible] część ludzkości [illegible] przed mówieniem o myślących [illegible] są tacy, którzy takich oporów nie mieli i nawet maszynom dużo prostszym od komputera przypisywali określone przekonania, a tym samym jeśli nie samo myślenie, to w każdym razie jego zaczątki. I tak John MacCarthy, twórca terminu „sztuczna inteligencja", stwierdził niegdyś, że nawet termostat ma trzy przekonania: „tu jest za zimno", „tu jest za gorąco", „tu jest w sam raz". Pamiętam także, że swego czasu prezydent Wałęsa oświadczył, iż jego komputer nie wykazał nieistnienia boga, jakkolwiek [illegible] o innych „teologach", którzy [illegible] komputera do generowania dowodów na [illegible] nienie istoty najwyższej. Ale to są [illegible] kowe przykłady. Być może żyjemy [illegible] zacofanym, że „wykształcona część" [illegible] wciąż tonie w mrokach metal[illegible] bobonu i jedynie z powodu niedo[illegible]

miało maszynom inteligencji, ale trzeba stwierdzić, że wciąż jesteśmy tego nie mniej, i to nie tylko u nas. Także w tym punkcie proroctwo Turinga się nie sprawdziło.

Tymczasem wyobraźnia spod znaku science fiction zapełnia rozmaite produkcje inteligentnymi maszynami i robotami (często chytrymi, skłonnymi do szkodzenia ludziom) i walką o władzę z cyborgami [illegible]. W nieco mniej fantastycznym wydaniu wizja przyszłych pokoleń przedstawiona jest jako sielanka przebiegająca w otoczeniu maszyn: robot domowy nie tylko posprząta, pozmywa i wypierze, ale jeszcze przyniesie piwo z lodówki i pościeli łóżko (a któż by tego nie chciał?!) oraz wykona mnóstwo innych niepotrzebnych czynności, aby można było w tym czasie pooglądać telewizję, pograć z inteligentnym komputerem lub zanurzyć się w rzeczywistości wirtualnej. Tymczasem zastosowania sztucznej inteligencji nie są jak dotychczas porywające. Z pewnością niejeden jest przekonany, że Tamagotchi, tudzież Furby czy robot-pies AIBO to tylko [illegible] sztucznej inteligencji, która już niedługo przebojem weźmie w posiadanie domy, biura, fabryki, jeżeli na razie [illegible] zabawki [illegible].

Specjaliści od sztucznej inteligencji nie dają się poddać. Ich naczelnym programem badań i na dzień dzisiejszy przedmiotem sporu jest tzw. koneksjonizm, to znaczy odwzorowanie budowy układu nerwowego, przede wszystkim mózgu, w postaci tzw. sieci neuronowych. Droga ta wydaje się obiecująca: może w przyszłości uda się stworzyć maszyny, które będą same sobie radziły z określonymi rodzajami zadań, [illegible] absorbującymi ludzi. Jednak z punktu widzenia proroctwa Turinga możliwe powodzenie lub niepowodzenie tego projektu nie ma znaczenia: w przeciągu pięćdziesięciu lat maszyny cyfrowe, jakie miał na myśli Turing, nie wykazały się wystarczającym podobieństwem do działań ludzkich, by można było nazwać je inteligentnymi.

Krytycy tego programu, jak choćby Hubert Dreyfus, autor [illegible] książki „What computers can't do", już od wielu lat ośmieszają fiasko programu sztucznej inteligencji, a wraz z nim niespełnienie proroctwa Turinga. Czy jednak [illegible] należy [illegible], w którym [illegible] trzeba postawić kropkę? Może niekoniecznie. Aby to zilustrować, [illegible] o pewnym proroctwie. Kiedyś [illegible] Dedalu i Ikarze. Jeśli przełożyć [illegible] na współczesny język, to jego treścią jest [illegible] urządzenia do latania, które napędzane byłoby siłą mięśni ludzkich. Taki [illegible] projekt został wykonany, jakkolwiek długo trzeba było na to czekać. [illegible] nie samoloty, helikoptery [illegible], a także balony, sterowce czy [illegible] – wszystkie one nie są napędzane siłą ludzką. W tym sensie MIT, w którym prowadzi się [illegible] sztucznej inteligencji, w latach osiemdziesiątych stworzono maszynę odpowiadającą temu zadaniu, która od mitu różni się tym, że [illegible]. Jednak nic [illegible] niż to, czego można by się spodziewać: [illegible] by ludzie przemieszczali się [illegible] na [illegible] maszynach [illegible]. Podobnie jest [illegible].

[illegible] sztucznej inteligencji wyobrażamy [illegible] podobne do [illegible] roboty [illegible] Dedal [illegible] ptaka [illegible], że od pierwotnego projektu [illegible] rozwój [illegible] kiedy [illegible] już mało siły przyciągania [illegible] pierwotnego [illegible].

(*) Alan M. Turing, *Maszyna licząca a inteligencja*, przeł. Michał Szczubiałka, w: *Filozofia umysłu*, red. Bohdan Chwedeńczuk, Warszawa 1995, s. 281

ŁÓDŹ ODPŁYNĘŁA

PARADA NA FALACH TECHNO

Ten dzień nie może skończyć się spokojnie. Kilkadziesiąt tysięcy kolorowych, abstrakcyjnie wyglądających w szaro-łódzkim otoczeniu ludzi wąskimi strużkami przemieszcza się w stronę centrum. Spływają niczym odnogi techno-rzeki. Pociągami, klekoczącymi pekaesami, samochodami i miejską komunikacją. Suną różnej wielkości strumykami w stronę centrum miasta. Wiedzą, czego się tam spodziewać.

Chociaż jest dopiero godzina 14, atmosfera zaczyna gęstnieć. Startują pierwsze sound systemy postawione na ciężarówkach, zakurzone kamienice trzęsą się od [illegible] uderzeń wszechmocnych basów; MC s startują na rozgrzewkę z gadkami dopasowanymi do nieznanych jeszcze beat ów. Za chwilę ruszy największa impreza techno w Polsce, Parada [illegible] w Łodzi, zwana także Techno [illegible]. To już kolejna jej edycja, więc [illegible] będzie dobrze, głośno i długo [illegible] tym razem jeszcze [illegible].

Rzeczywiście, jest dobrze. O[illegible] centrum miasta i Piotrkowskiej [illegible] swoje władanie muzyka i barwy, podrygujący [illegible]. Przez dobre pięć godzin centrum [illegible] miasta nie należy do kierowców klnących pod nosem na objazdy, ani do policji apatycznie przyglądającej się rozwojowi wydarzeń. [illegible] czystych beat ów, kolorowych [illegible] niesamowitych przebrań. S[illegible]

[illegible] na głównej scenie, niczym źródełko mocy gromadzące największą uwagę tłumu, królują kolesie, którzy w miksowaniu słabi nie są. Walczą o miano najlepszego DJ-a. Zwycięzca zagra ze kilka godzin na głównej imprezie, a potem na kilku innych mniejszych techno-parties.

Całkiem niedaleko centrum wydarzeń mocą tysięcy watów atakują ciężarówki. Ich władcami są panowie z winylami i roznegliżowane dziewczęta, bezsprzecznie warte grzechu. Każdy sound system generuje swoją muzę, specyficzny klimat, konkretną atmosferę. Tutaj posłuchamy skocznego [illegible] kawałek dalej króluje hard trans[illegible] inna ciężarówka obok [illegible] nas do Detroit. Każdy, komu syn[illegible] dźwięku niestrasz[illegible] swoją [illegible] przepełnioną adekwat[illegible] rytmem. A [illegible] warto pobawić się choć przez chwilę wszędzie.

Ale zaraz zaraz [illegible] ruszamy? Kilka godzin pierwszej części imprezy minęło jak z bicza. Za szybko. Nie ma czasu na smuty — jedziemy przez miasto na ciężarówce. DJ rządzący nią ma klimat na drum n'bass i wszyscy na platformie i wo[illegible] jego woli. Wystar[illegible] poza burtę na-

✍ Yanoos

Obsz[illegible]

http:[illegible]

czepy by zobaczyć to, czego normalnie się tu nie spotyka. Wąskimi łódzkimi uliczkami ciągnie tłum kilkudziesięciu tysięcy ludzi, gwiżdżących niemiłosiernie i tańczących w marszu. Ich głowy tworzą falującą powierzchnię wyglądającą jak woda oblewająca ciężarówki. W oknach mijanych kamienic tkwią starsi ludzie przyglądający się zza firanki dziwacznej procesji, ziejącej niezrozumiałą muzyką i łupiącymi rytmami. Dzikusy.

Wreszcie jesteśmy pod Halą Sportową - za chwilę ogromny, postpeerelowski budynek wypełni się tysiącami roztańczonych ludzi, a korytarze i główna sala zadudnią muzyką. Na scenie jakiś DJ rozgrzewa siebie i gęstniejącą publikę efektownym trance'm. Wygląda na to, że właśnie ten styl będzie dzisiaj dominował. Około 22.00 hala jest już pełna, gotowa, wyczekująca. Zaczyna się główna część wieczoru, nocy i kawałka poranka. Przez kolejne godziny przez scenę przewija się kilkunastu muzyków, próbujących swoimi setami jeszcze bardziej rozruszać migoczący w świetle laserowych efektów tłum. Ich winylowej pracy bez przerwy towarzyszy spora grupa tańczących na scenie ludzi, głównie pięknych dziewczyn. W najgorętszym momencie wieczoru mają one wziąć udział w wyuzdanym pokazie mody. Jest i pokaz - nikt chyba się jednak nie spodziewał, że będzie on aż tak „mocny". Ufff...

Po gorącym przerywniku atmosfera w hali jest jeszcze bardziej naelektryzowana. Tym bardziej, że sceną zawładnął DJ Hype z Anglii i jego dwaj MC - Rage i Magica. Kolesie przez dwie godziny atakują swoją muzyką, sprawnie mieszając jungle, drum n'bass, house, a całość hojnie okraszając mistrzowskim gadanośpiewanym freestylem. Po nich miejsce na swój set znalazł DJ Inspiral, zwycięzca konkursu DJ-ów i kilku innych magików. Potrafią oni tak nasycić publiczność energią, że gdy nad ranem, około godziny 7.00 zapalają się światła, na parkiecie jest jeszcze kilka tysięcy osób. Wyspani kierowcy taksówek i zdziwieni tramwajarze rozwożą gasnących w porannym deszczu ludzi. Aż do przyszłego roku zapyziałe łódzkie uliczki i babcie z kotami sterczące w oknach nie zobaczą czegoś takiego. Dla nas pozostaje rok czekania. Na szczęście nietrudno znaleźć DJ Hype'a w internecie. Musi wystarczyć.

Mariusz Pyszyński

Cień Wielkiego Muru

Na Chiny mieliśmy całe 21 dni. Pierwotny plan był taki: zwiedzimy tylko Pekin i Xi'an, gdzie znajduje się jeden z siedmiu cudów świata - terakotowa armia. Ale już na lotnisku w Pekinie plany diametralnie się zmieniły.

Do Pekinu przylecieliśmy we trójkę rumuńskimi liniami lotniczymi „Tarom", zatrzymując się na międzylądowanie w Bukareszcie. Właśnie tam zawieruszył się plecak Mirka i zamiast do Pekinu poleciał do Niemiec (tak przynajmniej nam powiedziano). Pech chciał, że to właśnie w jego plecaku był nasz przewodnik „Lonely Planet". Stąd szybka zmiana planów, choć w końcu na szczęście udało się odbić na ksero interesujące nas strony.

Na lotnisku przywitał nas Ken, chiński student, z którym kilka miesięcy wcześniej Mirek nawiązał kontakt przez Internet. Z lotniska do hotelu jechaliśmy czterema autobusami - Pekin to ogromne, wiecznie zakorkowane miasto (12 mln mieszkańców). W czasie naszej wizyty jesienią 1999 roku przygotowywano obchody 50 rocznicy powstania Chińskiej Republiki Ludowej - stąd remonty największych ulic i poustawiane wszędzie kwiaty w doniczkach. (Po 1 października wszystko szybciutko zniknęło.)

W hotelu nie mogliśmy wynająć jednego pokoju, ponieważ dziewczyna może tam spać w jednym pomieszczeniu z chłopakiem tylko po ślubie. Jeszcze tego samego wieczoru Ken zaprowadził nas do siebie, do akademickiego kampusa. Warunki straszne - sześć osób w malutkim pokoju, wszyscy włażą sobie na głowę, pranie suszy się pod sufitem, ale ludzie przemili. Polak mieszka z Koreańczykiem, Tanzańczyk z Kazachem i Japończykiem.

Następnego dnia wybraliśmy się na Mur Chiński (oddalony od Pekinu o 80-90 km). Krążyliśmy od dworca do dworca, dopiero z czwartego odjeżdżał autobus w tamtym kierunku. Jak się okazało - ostatni odjechał 5 minut przed naszym przyjściem. Następny? Jutro rano. Taksówkarze zażądali astronomicznej sumy 60 $ w jedną stronę. Na szczęście zatrzymał się koło nas prywatny autobus, trochę droższy, ale zawiózł nas pod sam Mur.

Po drodze zatrzymywaliśmy się kilkakrotnie przy sklepach z biżuterią, jedzeniem i pamiątkami - robią tak wszyscy kierowcy wszystkich autobusów z bardzo prostej przyczyny: jeżeli

któryś z przywiezionych turystów coś kupi, kierowca dostanie swój udział.

Pod Murem kolejna niespodzianka, z którą trzeba się tam oswoić - targowanie. Chińczycy podbijają cenę wszystkiego nawet o kilkaset procent. Najlepiej wtedy odejść, sami zaczną was gonić.

Po jeszcze jednym dniu bezowocnego czekania na plecak Mirek zaopatrzył się w nowe ubrania na bazarze i ruszyliśmy pociągiem na południe, do Kunmingu. W pociągu byliśmy jedynymi Europejczykami i stanowiliśmy nie lada atrakcję. Ludzie defilowali obok naszych foteli, oglądając nas jak małpy w zoo, a ze mną (długie włosy i broda) wszyscy chcieli zrobić sobie zdjęcie.

Chińczycy to romantyczny naród - w pociągach i autobusach bez przerwy słychać muzykę, a na topie jest Celine Dion i inne smętne piosenki. Są też bardzo czyści - nikt nie położy się tam spać dopóki się nie umyje. Mają jednak obrzydliwy zwyczaj plucia w chusteczki i rzucania tego na podłogę wagonu, razem ze wszystkimi innymi śmieciami... Na szczęście co dwie godziny sprzątacz wszystko zamiata.

Po 26 godzinach jazdy pociągiem (to jeszcze nawet nie połowa drogi!) pokazał się krajobraz jak z widokówki: tarasowe pola ryżowe i wijące się leniwie rzeki. A także brud i bieda, domy bez okien, wielodzietne rodziny i głodne dzieci.

Kolejna noc w pociągu na siedząco była nie do wytrzymania... poszedłem za przykładem Chińczyków i położyłem się spać na podłodze, tak, tej samej, na której chwilkę wcześniej leżały ich chusteczki.

Poznany w pociągu Chińczyk, który mówił trochę po angielsku, pomógł nam zwiedzić Kunming i kupić bilety na nocny autobus do Dali. Okazało się, że autobus nie ma foteli, tylko łóżka (miła niespodzianka!), a na pokład zabiera tylko 24 osoby. O trzeciej w nocy kierowca zatrzymał się na niewielkim dworcu i wyszedł, zostawiając śpiących pasażerów w autobusie. Zdziwiliśmy się, ale zostaliśmy w łóżkach.

O siódmej rano obudziła nas pilotka i odprowadziła do innego autobusu, który zawiózł nas do Dali w 15 minut. Wszystko było jeszcze zamknięte, więc plecaki zostawiliśmy na przechowanie w jakimś hotelu (z basenem!), przebraliśmy się zamiast wykąpać i ruszyliśmy zwiedzać miasto. Po południu dosłownie doczołgaliśmy się na dworzec, żeby nocnym autobusem wrócić do Kunming.

Stamtąd nasza trasa wiodła do Chengdu. Bardzo potrzebowaliśmy jednego dnia przerwy, ale okazało się, że przez następne dwa dni pociągi w ogóle tam nie jeżdżą, więc albo kupimy bilety na ten sam wieczór, albo wcale. Cóż było robić, kupiliśmy bilety na 19.00.

Żeby skrócić oczekiwanie, zapragnęliśmy dostać się do Kamiennego Lasu (słynny cud przyrody - mnóstwo skał, które wyglądają jak las). Znów autobus, bilety w jedną stronę - i zaczyna się nerwówka. Znów postój przy sklepie z biżuterią. Remont autostrady. Objazd i blokada policji. Wreszcie gigantyczny korek... W końcu wysiedliśmy i zatrzymaliśmy autobus jadący z powrotem do miasta. Nie zobaczyliśmy Kamiennego Lasu, ale przynajmniej zdążyliśmy na pociąg.

Kolejna długa (ok. 40 godzin) trasa pociągu wiodła tym razem przez prowincję Syczuan (wielkości Francji). Znów byliśmy atrakcją

Zrobiło się prawdziwe zbiegowisko, gdy dwie młode Chinki próbowały nawiązać z nami rozmowę z pomocą Japonki, która tłumaczyła ich chiński na angielski. Nie wszystko rozumiemy i jesteśmy trochę onieśmieleni - zaczęła się siódma doba bez kąpieli.

Już w Chengdu od razu na dworcu kupiliśmy bilety do Xi'an, a potem prędko do hotelu i pod prysznic (!). W hotelu miła niespodzianka: spotykamy grupę Polaków, studentów z Lublina i Warszawy, którzy przyjechali do Chin koleją transsyberyjską. Siedzieliśmy razem do trzeciej rano, opowiadając sobie perypetie z podróży i dzieląc się wrażeniami. Odradzili nam wypad do Xi'an - podobno jazda tam trwa kilkadziesiąt godzin, a sama armia jest mocno przereklamowana. Następnego dnia zwróciliśmy bilety i wybraliśmy się na zwiedzanie największego na świecie pomnika Buddy. Obok niego, w prawie niedostępnym miejscu na skale mnisi zbudowali klasztor, w którym żyją do dziś - była więc okazja do podejrzenia ich codziennego życia, wypełnionego medytacją.

Ponieważ zrezygnowaliśmy z Xi'an, trzeba było jakoś zagospodarować wolny tydzień. Zdecydowaliśmy się na spływ rzeką Jangcy 1500 km do miasta Wu Han, skąd później mieliśmy dostać się do Pekinu pociągiem. Czekały nas zatem cztery dni na Żółtej Rzece. Zanim jednak wsiedliśmy na statek, odwiedziliśmy jeszcze największy na świecie rezerwat pand. Trzeba było wstać bardzo wcześnie, bo misie są aktywne tylko w czasie karmienia, czyli około 8 rano, a resztę dnia po prostu przesypiają. Wrażenia niesamowite - te łagodne wydawałoby się zwierzaki potrafią być bardzo szybkie, kiedy są głodne.

Rejs rozpoczęliśmy wieczorem - wreszcie można było odpocząć i nie myśleć o tym, gdzie spędzimy noc. Nie dane nam jednak było spać długo - Chińczycy to fani karaoke i przez cały dzień słuchaliśmy ich wrzasków. Następnego dnia wpłynęliśmy w góry i zrobiło się pochmurno i zimno.

Kolejny dzień: kończą się góry, a Jangcy rozlewa się tak szeroko, że nie można dojrzeć drugiego brzegu. W ostatni dzień pogoda psuje się zupełnie, metrowe fale rzucają naszym statkiem, ale przed wieczorem wpływamy do portu w Wu Han. Taksówkarz chyba nie zrozumiał, że szukamy taniego hotelu i zrobił nam objazd po najbardziej luksusowych hotelach w mieście. Miło było chociaż popatrzeć.

Następnego dnia jedziemy do Pekinu pociągiem. Pani w okienku na dworcu, kontroler biletów, pasażerowie - każdy miał inne zdanie na temat czasu, w jakim dotrzemy do Pekinu. Jedni twierdzili, że za 12 godzin, inni - że za 36. Po konsultacji z mapą obstawialiśmy 25 i bardzo się nie pomyliliśmy.

W Pekinie chcieliśmy zamieszkać u Kena w akademiku, ale nie zmieścilibyśmy się, więc wróciliśmy do „naszego" hotelu. Wolny pokój znalazł się tylko jeden i to dwuosobowy, ale jakoś udało się przemycić Monikę bez opłaty. Został jeszcze jeden dzień na zwiedzanie Pekinu - w Zakazanym Mieście po prostu podłączyliśmy się pod wycieczkę Amerykanów, a wieczorem obejrzeliśmy wciąganie flagi na Placu Tian'anmen.

Na lotnisku przed odlotem odebraliśmy bagaż Mirka - nasz przewodnik leżał grzecznie na samej górze - i choć teraz nie miało to już takiego znaczenia, plecaki wysłaliśmy do Bukaresztu, skąd po siedmiu godzinach odlatywaliśmy do Warszawy. Okęcie powitało nas deszczem, ale nie baliśmy się go - byliśmy zaopatrzeni w chińskie stożkowe kapelusze.

SUPERBIKE 2001

KOLEJNA BRAZYLIJSKA TELENOWELA?

EA SPORTS przyzwyczaiła nas już do corocznego wydawania gier traktujących o różnych dziedzinach sportu. Trzy lata temu do „serialu" dołączyła gra o wyścigach motocyklowych SUPERBIKE. Produkty te po pewnym czasie osiągają poziom technologiczny, w którym nic już nie można ulepszyć. Są perfekcyjne pod każdym względem i coroczna edycja to jedyne powód do napchania portfela producentom. Jak jest w przypadku SUPERBIKE 2001?

Do przetestowania oddano siedem modeli „wertarek". Nastąpiło w nich kilka zmian w stosunku do poprzedniej wersji gry, jednak nie będę rozwodził się nad kosmetycznymi poprawkami poszczególnych maszyn.

Wszyscy gracze, którzy na widok opcji regulowania ustawień swoich pojazdów mdleją z zachwytu, poczują się w SUPERBIKE 2001 jak u siebie w warsztacie. Do wyśrubowania osiągów maszyn służą nam możliwości regulowania przełożeń skrzyni biegów, ustawienia wysokości siedzenia, zmiany ciśnienia w oponach, zmiany kąta nachylenia tylnego „widelca" i kilka innych opcji zmiany ustawień, które z chęcią przyjmą wszyscy miłośnicy symulacji przez duże S.

Będziemy mogli ścigać się na piętnastu torach, które jak zwykle odwzorowano z dbałością o najmniejsze szczegóły. MONZA, HOCKENHEIM i mój ulubiony LAGUNA SECA, BRANDS HATCH, ASSEN, KYALAMI, PHILLIP ISLAND, SUGO, DONNINGTON, MISANO i NURBURGRING to tory, które mogliśmy znaleźć w poprzednich wersjach gry, w tym roku dodano nowe: OSCHERSLEBEN w Niemczech, IMOLA we Włoszech i VALENCIA w Hiszpanii.

Fizyka jazdy została nieznacznie zmieniona w porównaniu z poprzednią wersją gry. Motocykl [illegible] się bardzo twardo, można powiedzieć, że topornie. [illegible] to na szczęście tylko na początku i po kilku wyścigach można się przyzwyczaić. Grafika również uległa tylko nieznacznym zmianom. Motor prezentuje się nad wyraz [illegible], a motor[illegible] na końcu sylwetkę przywodzi [illegible] kierowcy ubranego w twardy skórzany kombinezon. W poprzednich częściach wyglądał na wychudzonego [illegible] siedzącego na [illegible] motorze. Dodano mu nieco nowych zachowań, teraz gdy wjedziemy na nierówności, które spowodują, że motor zarzuci przed nim kołem, jeździec wyleci [illegible] ale tylko na chwilę. Zaraz potem chwyci się nogami i spróbuje wskoczyć na motor, a wszystko to przy czasami sporych prędkościach. Trzeba dodać, że nie powoduje to wypadku i chyba każdy, kto wyobrazi sobie tę sytuację, stwierdzi, że motocyklista w serii SUPERBIKE jest najsprawniejszy ze wszystkich gier traktujących o wyścigach motocyklowych.

SUPERBIKE 2001 jest grą bardzo dobrą, w nieznacznym stopniu wtórną w stosunku do części poprzedniej i dostarczającą wiele emocji, które czekać nas będą chyba w każdej kolejnej edycji SUPERBIKE.

Jest to moim zdaniem ostatnia gra z tej serii, w której wprowadzono tak wiele zmian. Jeśli kolejne części nie poprawią się w stosunku do tegorocznej wersji, nie dostaną już ode mnie tak wysokiej oceny. Ale co tu można poprawić...? Gra na dzień dzisiejszy jest prawie idealna. Czekam na produkty innych firm, ale jak na razie nie rozpieszczają one wielbicieli dwukołowej rozrywki.

Ocena: 8

Producent: EA Sports

Wymagania minimalne: Pentium II300, 32MB RAM, akcelerator

BLAIR WITCH PROJECT

CZĘŚĆ I: RUSTIN PARR

Ta gra powinna nazywać się raczej NOCTURNE 2 lub podobnie. Działa na tym samym silniku i występują w niej te same postacie.

Po raz kolejny czeka nas śledztwo dla tajnej agencji rządowej o oryginalnej nazwie Nawiedzony Dom (w NOCTURNE: Spookhouse). To coś w rodzaju Archiwum X, tyle, że jej agenci częściej od zestawu do zbierania śladów używają różnego rodzaju broni palnej.

Główny bohater NOCTURNE - Obcy - poszedł w odstawkę. Jego miejsce zajęła przedstawicielka płci pięknej Elspeth „Doc" Holliday. Została wysłana do miasteczka Burkittsville w celu zbadania sprawy seryjnych morderstw popełnionych na dzieciach.

Sprawca zbrodni jest znany. To świrowaty pustelnik Rustin Parr, który przyznaje się do winy. Są też zmasakrowane ciała w jego mieszkaniu. Z prawnego punktu widzenia całym zajściem nie warto się zajmować. Interesujący jest jednak motyw. Parr twierdzi, że do wszystkich czynów popchnął go duch jakiejś staruchy. Również agent FBI, który jako pierwszy miał zbadać tę sprawę, raportuje, że widział w Burkittsville tajemniczą zjawę. Jest wreszcie trzeci trop - miejscowa legenda o wiedźmie Blair. Rozwiązaniem zagadki zajął się Nawiedzony Dom.

NOCTURNE była właściwie czystą grą akcji, w której poza strzelaniem do wampirów i zombie niewiele było do roboty. Pierwsza część trylogii BWP zawiera bardzo dużo spokojnych wątków detektywistycznych. Gra podzielona jest na etapy, w których albo strzelamy, albo zbieramy informacje.

Ponieważ autorzy gry mieli już gotowy silnik, skupili się na jej treści.

Widać, że projektując i testując każdy jej fragment myśleli przede wszystkim o tym, co będą czuć i jak będą zachowywać się odbiorcy ich dzieła, czyli gracze. O scenariuszu złego słowa powiedzieć się nie da, ale największe brawa należą się za umiejętne tworzenie napięcia. Praktycznie przez cały czas miałem duszę na ramieniu. Bałem się, że za chwilę coś wyskoczy zza krzaka czy muru i będzie trzeba się bronić. Majstersztykiem grozy były momenty, w których jednak nic nie wyskakiwało. Podkład muzyczny był głośniejszy, otoczenie odpowiednie do zastawienia pułapki, ale nic się nie działo. Wzrastające emocje powodowały, że wręcz pociłem się ze strachu. Chwilami nie tylko Elspeth Holliday, ale i ja siedzący przed komputerem zastanawiałem się, czy na ekranie coś przemknęło, czy tylko mi się zdawało.

Po prostu bomba. Takiego wrażenia strachu nie wywołała u mnie jeszcze żadna gra komputerowa.

Kluczowym elementem filmu „Blair Witch Project" było obłąkańcze bieganie po lesie. W grze ten motyw również przewija się bardzo często. Łatwo zresztą się zgubić. Chodziłem po lesie w tę i z powrotem, ale wiele razy trafiałem w te same miejsca - mapy nie sposób było skonstruować. Przez cały czas towarzyszyło mi uczucie porytowania i oczywiście strachu przed tym, co za chwilę może nastąpić. W chwili, kiedy takie bezproduktywne łażenie naprawdę zaczynało mi się nudzić, wreszcie gdzieś docierałem albo coś zaczynało się dziać. Długość spacerów została wymierzona wprost idealnie. Udało się przenieść na gracza emocje, które powinna odczuwać główna bohaterka gry.

Autorzy nie ustrzegli się jednak pomyłek, które obniżają końcową notę. Przede wszystkim sam silnik jest mocno niedoskonały. Często zdarzają się sytuacje, w których atakujący przeciwnik znajduje się poza ekranem, przez co nie wiadomo, do czego strzelać. Autorzy co

16 września w ruinach zamku Bolczów nieopodal Jeleniej Góry odbyła się prapremiera gry, a właściwie trylogii gier BLAIR WITCH PROJECT.

Ocena: 8.5

Producent: Terminal reality

Wymagania minimalne: P2 300 Mhz, 64 MB RAM

praprEmiera Blair Witch Project

Bamse

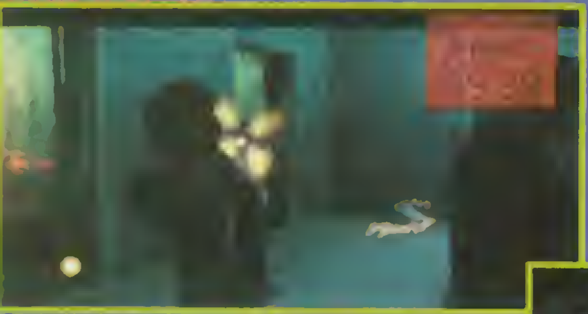
METAL GEAR SOLID

Kroeger

WSTRZĄŚNIĘTY, NIE ZMIESZANY

METAL GEAR SOLID pierwotnie została wydana na platformę SONY PLAYSTATION i od razu stała się produktem „[illegible]". Grą dla której warto było kupić [illegible]. Swego czasu powstała nawet specjalna [illegible] PSX - w pudełku razem z konsolą [illegible] gra, spora liczba gadżetów związanych z MGS takich jak naklejki, wojskowe „blachy" itp. A wszystko to zapakowane w „okolicznościowe" pudełko. Czy pecetowa wersja [illegible] pozycji [illegible]?

[illegible]



Solid Snake i jesteś byłym [illegible] FOXHOUND grupy, która przejęła [illegible] broń nuklearną i grozi [illegible] skierowanych na Waszyngton. Jako jedyny możesz pomóc — [illegible] FOXHOUND to [illegible]

[illegible]

na których [illegible] wane są rakiety [illegible] można odpalić [illegible] z każdego [illegible] na Ziemi. Twoim zadaniem jest odnalezienie dwóch zakładników, rozpoznanie możliwości terrorystów i zlikwidowanie zagrożenia. Masz na to [illegible].

Po przeszło półtora roku oczekiwania, fani [illegible] z KONAMI [illegible] się w końcu na [illegible] wersję METAL GEAR SOLID na domowe komputery. Podczas [illegible] prasowych [illegible] że gra „w końcu" będzie wyglądała jak powinna - co za [illegible]. [illegible] wiadomo, [illegible] [illegible] W porównaniu z [illegible] dawką [illegible] i grywalności, kiepska oprawa wizualna psuje nieco efekt. Wszystko to [illegible] się jednak, ponieważ gra jest [illegible] dobra, że można było autorom [illegible] niedoróbki graficzne.

METAL GEAR SOLID to dość nietypowa gra TPP (z [illegible] z perspektywy trzeciej osoby). Nietypowa ze względu na zachowa[illegible]

[illegible] położenie. Głównym autorem [illegible] Hideo Kojima, niedoszły reżyser [illegible] komery czasami [illegible]. Nie da się tego niestety [illegible], to trzeba zobaczyć.

METAL GEAR SOLID obfituje w [illegible] sprawnie wyj[illegible] [illegible]

[illegible] w którym zwrócona jest [illegible] to, [illegible] „do góry" [illegible] jest odpowiedzialny za poruszanie [illegible] tylko w górę ekranu, a [illegible] obraca bohatera, tylko [illegible] w lewą [illegible] ekranu. [illegible] PSX-owej, [illegible] z klawiatury [illegible] się do [illegible] sposobu kierowania [illegible]. To niestety [illegible] też, że w tekstach [illegible] przez [illegible] są słowa L1, R1, L2, R2, [illegible] na PSX [illegible] podpisy są już [illegible].

Do akcji wyruszasz [illegible]

[illegible]

Ocena:	9
Producent:	Konami
Wymagania minimalne:	PII 333, 32 MB RAM, 220 MB HDD, akcelerator
+	[illegible]
−	[illegible]

[illegible]

wrogów omijając ich [illegible] w postaci [illegible] w innej części pomieszczenia czy śladów na śniegu, a [illegible] tylko z konieczności. Dość łatwo jest [illegible], ponieważ w prawym górnym rogu ekranu widać „radar”, na którym zaznaczone jest, oprócz [illegible] wszystkich przeciwników [illegible] ich aktualne pozycje (chyba, że radar jest zagłuszony). Dziwny jest tylko fakt, że [illegible] się [illegible] krokowi[illegible] obejmują [illegible] na cztery do [illegible] metrów przed sobą. Porównując to do COMMANDOS'A [illegible] nieodparte wrażenie, że ktoś tu nie ma racji. Fakt, że akcja MGS dzieje się [illegible] w [illegible] pomieszczeniach [illegible] na otwartej przestrzeni po części usprawiedliwia tę przypadłość.

[illegible] korekcyjnych [illegible] udaje się [illegible]. Podczas [illegible] alarm [illegible] czasu. Żoł-

[illegible]

MIDTOWN MADNESS 2

Mad Krooger

MIDTOWN MADNESS 2 to, jak się zapewne już niektórzy zorientowali, druga część jednego z najlepszych symulatorów ruchu ulicznego ubiegłego roku. Tym razem autorzy dali nam możliwość eksploracji gigantycznego San Francisco i równie konkretnego Londynu, w którym wszystkie samochody dziwnie jeżdżą po lewej stronie - ciekawe dlaczego...?

MM2 daje nam możliwość pościgania się w czterech trybach rozgrywki, takich jak CRUISE (swobodna jazda po mieście), BLITZ (zaliczanie checkpointów na czas), CHECKPOINT (dodatkowo wyścig z przeciwnikami) i CIRCUIT, czyli bezmyślne uskutecznianie zwykłych okrążeń bez żadnych atrakcji. Do użytku oddano nam dwadzieścia różnorodnych samochodów: MINI COOPER CLASSIC, jego następcę NEW MINI COOPER, VW NEW BEETLE, terenowy VW NEW BEETLE DUNE, sportowy VW NEW BEETLE RSI, kultowy AUDI TT, FORD MUSTANG GT, policyjny FORD MUSTANG CRUISER, old-school'owy FORD MUSTANG FASTBACK, pickup FORD F-350, CADILLAC ELDORADO, elegancki i zarazem szybki ASTON MARTIN DB7 VANTAGE, malutki i kruchy PANOZ ROADSTER, PANOZ GTR-1, niezastąpioną angielską taksówkę LONDON CAB, zwykły amerykański autobus CITY BUS i angielski dwupoziomowy DOUBLE DECKER BUS, dodatkowo pojazd wojskowy LIGHT TACTICAL VEHICLE i ciężarówkę FREIGHTLINER CENTURY. Imponującą stawkę zamyka specyficzny pojazd strażacki FREIGHTLINER AMERICA LaFRANCE EAGLE FIRE TRUCK.

Wybór „bryk" jest zdecydowanie większy niż w poprzedniej części, niektóre auta są na początku oczywiście zablokowane, ale za to wszystkie wozy z poprzedniej części są dostępne już na początku. Moi faworyci to oczywiście AUDI TT i VW NEW BEETLE RSI, samochody niespełnionych marzeń. Niedawny faworyt, FORD MUSTANG GT, wypada przy nich blado.

MM2 może swobodnie służyć mieszkańcom prezentowanych metropolii jako wirtualna

Ocena: 8.5

Producent:

Angel Studios

Wymagania minimalne:

PII 266, 32MB RAM
250MB HDD, Akcelerator

mapa, ponieważ każdy realny kilometr jest proporcjonalnie przeniesiony do świata gry. Ciekaw jestem tylko, dlaczego nikt jeszcze nie przeniósł Warszawy na ekran komputera. Nasza nieprzewidywalna betonowa dżungla jest idealnym materiałem na kolejną część MIDTOWN MADNESS – w końcu skręciłbym w Świętokrzyską w lewo. Raz próbowałem. Na mandat.

Inteligencja komputerowych kierowców jest równie fatalna jak inteligencja kierowców w kapeluszach - niestety, nie zmieniło się to zbytnio w stosunku do poprzedniej części gry. Stojąc na skrzyżowaniu na czerwonym świetle musisz wziąć pod uwagę możliwość, że nadjeżdżający za tobą samochód najprawdopodobniej bez żadnych ceregieli zrobi sobie z twojego bagażnika garaż. Również jadąc po prostej drodze nieraz zostaniesz przyblokowany. Niektórzy kierowcy, bez żadnego ostrzeżenia, tuż przed tobą wjeżdżają na pas ruchu zajmowany przez ciebie i skutki są różne - albo stłuczka, albo czołowe z nadjeżdżającym z naprzeciwka np. autobusem. A to boli i to bardzo. Warszawscy kierowcy powinni jednak poradzić sobie w takich sytuacjach bezbłędnie, bo w końcu taki trening przechodzą codziennie. Komputer teoretycznie powinien być mądrzejszy od człowieka choćby w prowadzeniu samochodu - a tak nie jest.

Wszystkie te sytuacje nie psują na szczęście dobrej zabawy, więc nie można ich istnienia uznać za znaczącą wadę. Kto w końcu stoi w korku, czy przejmuje się „malutką" stłuczką w MIDTOWN MADNESS 2, podczas gdy dookoła jest tyle rzeczy do wypróbowania? Aby poznać dokładnie miasta ze wszystkimi ich zakamarkami i poruszać się po nich bez mapy potrzeba chyba kilku tygodni! Za każdym razem odkrywamy nowy skrót, wjazd na podwórko czy parking podziemny. Podczas jazdy nie jest możliwe, żebyśmy choć przez chwilę nudzili się, nawet gdy gramy w MM2 już dłuższy czas. Co chwilę nasze brwi podnoszą się, a uśmiech nie schodzi z twarzy.

Sama jazda jest bardzo przyjemna, wygląda na to, że prowadzone przez nas samochody zachowują się podobnie do swoich realnych

odpowiedników. Im maszyna lżejsza i mocniejsza tym szybsza i zwrotniejsza, ale nie ma niestety żadnych szans w starciu zderzak w zderzak z większymi pojazdami. Większe samochody, mimo, że ze słabszym przyspieszeniem (choć nie zawsze), nadają się już do ostrej jazdy, nie wspominając nawet szerzej o samochodzie strażackim, autobusie czy sześciokołowym ciągniku siodłowym bez naczepy, które rozgarniają samochody niczym pług śnieżny białą zaspę. Najbardziej lubię moment uderzenia w autobus i krzyki przerażonych ludzi - chyba powinienem wziąć coś na uspokojenie.

Przy okazji opisywania pierwszej części gry kilka osób zarzuciło mi, że rozpatrywałem rozgrywkę w MM głównie pod względem „ulicznego szaleństwa", czyli wszystkiego, co zakazane w realnym ruchu ulicznym - stłuczek, ucieczek przed policją, jazdy pod prąd i tego typu rzeczy. Zarzuty były oczywiście nieuzasadnione, ponieważ gra może i posiada kilka ciekawych trybów rozgrywki, ale wydaje mi się, że większość graczy najwięcej czasu spędzi i tak przy trybie CRUISE czyli swobodnej, niczym nie ograniczonej jeździe po mieście. Bo co daje większą satysfakcję od wcielenia się w rolę kierowcy jeżdżącego bez celu i żadnych skrupułów? Niesamowite poczucie swobody nieporównywalne jest z niczym innym.

Grafika w MIDTOWN MADNESS 2 jest zdecydowanie poprawiona w porównaniu do „jedynki". Zmianie uległo przede wszystkim otoczenie, które w końcu wygląda tak, jak byśmy tego oczekiwali. Dopracowane do perfekcji budynki nie przypominają już kartonowych pudeł, tylko budowle z cegły i cementu. Ulice, chodniki, parki, mosty - wszystko wygląda wspaniale i jadąc ulicami miasta mamy wrażenie, jakbyśmy siedzieli we własnym samochodzie. Plastyczność krajobrazu jest doskonała, a płynność grafiki na odpowiednio mocnym sprzęcie sprawia, że postronni obserwatorzy mogą pomylić grę z filmem.

Oprawa dźwiękowa nie odstaje od reszty. Komentatorzy zarówno wyścigów jak i naszych swobodnych wybryków po mieście mówią nam zależnie od sytuacji i naszych osiągnięć jak wypadamy na tle „konkurencji" i komentują nasze postępy. W radiu gra muzyczka, a czasami DJ zaserwuje nam prognozę pogody albo najświeższe wiadomości. Klimat miasta zachowany jest również i tutaj.

Ogólnie MIDTOWN MADNESS 2 jest grą pozbawioną większych wad i krokiem naprzód w stosunku do poprzedniej części. Przy okazji dostarcza gigantycznej dawki emocji związanych ze swobodnym prowadzeniem samochodu. Mimo że takich gier zaczyna się ukazywać coraz więcej, ludzie z ANGEL STUDIOS nadal pokazują, że najlepiej znają się na rzeczy. Trzeba przyznać, że stworzyli bardzo udaną gierkę.

W końcu bez jakichkolwiek wyrzutów sumienia możemy do woli jechać z pedałem gazu wciśniętym do podłogi i wyobrażać sobie przerażone miny kierowców nadjeżdżających z naprzeciwka. Możemy zawrócić na ręcznym na skrzyżowaniu przez tory tramwajowe, wjechać w jednokierunkową uliczkę ciężarówką z włączonym klaksonem, porozbijać zaparkowane samochody, wjechać na pełnym gazie do centrum handlowego albo metra czy w końcu pędzić obwodnicą miasta pod prąd. Po dniu spędzonym na staniu w korku ulicznym nic nie relaksuje tak jak CRUISE w MIDTOWN MADNESS 2.

Po raz kolejny ostrzegam - nigdy nie grajcie w MIDTOWN MADNESS 2 przed wyjazdem na miasto!

Pytacie dlaczego? Nie pytajcie.

CZERWONE KOSZULE

STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE

RooS

Im dalej na zachód, tym fanów Star Treka więcej. W Polsce można ich policzyć na jednym palcu, reszta Europy nie jest o wiele lepsza, ale już w USA serial ten ma kilka pokoleń fa-

nów. Voyager to najnowsza odsłona serii i do niej właśnie nawiązuje gra Raven Software

WIĘZIENIE

Alex Munroe (lub jego siostra Alexandra) jest oficerem Hazard Teamu, jednostki złożonej z najlepszych żołnierzy na pokładzie, trenowanych do rozprawiania się z wszelkiego rodzaju kłopotami, od naprawiania rdzenia układu napędowego do rozkładania Borgów na atomy przy użyciu skomplikowanych urządzeń miotających energię. Tuż po przeprowadzeniu kolejnej rutynowej symulacji w Holo Decku, Voyager zostaje zaatakowany przez nieznany obiekt latający. Torpedy protonowe niszczą wroga, ale jakimś cudem udaje mu się przenieść Alexa i resztę załogi wraz ze statkiem na kosmiczne cmentarzysko. Bez mocy w silnikach nie da się stamtąd uciec, a naprawy potrwają chwil kilka. W międzyczasie jest okazja, aby Hazard Team zebrał trochę informacji o otaczającym ich śmietniku...

KWAKWA

Firma Raven (przed tegoroczną przeprowadzką) miała biura w tym samym korytarzu co id Software. Od zamierzchłych czasów HEXENA firmy te współpracowały, a dokładniej id sprzedawała swój najnowszy engine, z którego Raven robił bardzo dobre gry (HEXEN, HERETIC2

etc). Tradycji stało się zadość i ELITE FORCE jest drugą po FAKK2 grą opartą na silniku QUAKE3.

Gra wygląda bardzo dobrze, jednak nie tak świetnie jak Q3. Modele mają w tyłkach kije od szczotek i najlepiej wyglądają, gdy stoją w pozycji na baczność. Każda próba poruszania się zdradza ich sztuczność. W Q3 jest dużo lepiej, o HALF LIFE nie wspominając.

Efektem ubocznym zastosowania engine id Software są wymagania sprzętowe. Nie życzę gry na „minimalnym" sprzęcie najgorszemu wrogowi. Jak chodzi Q3 wiedzą wszyscy miłośnicy FPP, ELITE FORCE będzie chodzić podobnie. Na szczęście bez pudła działa kwakowy config, który wystarczy skopiować do odpowiedniego katalogu.

PISTOLET NA KAMYKI

Zdecydowanie największą zaletą ST:V-EF jest wciągająca fabuła. Gra startuje ostro od potyczki w Borg Cube, która jednak po kilkunastu minutach okazuje się tylko symulacją przeprowadzaną w Holo Decku. Prawdziwa akcja zaczyna się po wylądowaniu na statku nieznanej, obcej rasy. Scenerna żywo przypomina końcówkę HALF LIFE, a i broń Munroe gdzieś już widzieliśmy. Zagadki są nadzwyczaj proste, ograniczają się głównie do naciskania przycisków - pod tym względem HALF LIFE wciąż jest niedoścignionym wzorem. Denerwująca jest też absolutna liniowość fabuły. Jeżeli zatniecie się na którymś z poziomów, bądźcie pewni, że jest gdzieś miejsce w którym jeszcze nie byliście i właśnie tam znajdują się szukane przełączniki/drzwi.

Broń występuje w dziewięciu odmianach, od standardowego Phasera, przez Compression Rifle, Stasis Gun, Scavenger Gun aż do wyrzutni torped protonowych. Każda z nich posiada drugi, bardziej śmiercionośny tryb prowadzenia ognia, pożerający ogromne ilości amunicji. Skoro już przy amunicji jesteśmy - są jej tylko dwa rodzaje: energia czerpana z kontaktu oraz różowe kryształki rosnące na ścianach. Mało odkrywcze.

Porównań z HALF LIFE nie da się uniknąć. Główny bohater nosi kombinezon ochronny, przeciska się wąskimi korytarzami, rurami wentylacyjnymi, otaczają go obcy... Początkowe etapy gry są bardzo ciekawe i urozmaicone, jednak mniej więcej od połowy zaczyna się rzeźnia w stylu DOOMA, polegająca na likwidowaniu hord potworów czających się za każdym rogiem. Przeciwnicy potrafią teleportować się z najmniej oczekiwanych miejsc i często będziecie otoczeni, a partnerzy z Hazard Teamu są bardzo nędznymi strzelcami. Na szczęście zostaje Holo Deck, gdzie można pobawić się na przykład w Billy Kidda. Nie zapomnijcie o istnieniu tej opcji!

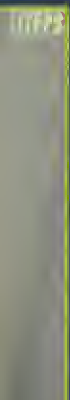
Ocena: 8

Producent: Activision

Wymagania minimalne: Pentium II233, 64MB RAM, akcelerator 3D

TEAM

Pamiętając debilizm, złośliwość i zupełną nieprzydatność „pomocników" gracza z DAIKATANY, bardzo bałem się o losy reszty przydzielonego mi do towarzystwa Hazard Teamu. Wkrótce okazało się na szczęście, że obawy były grubo przesadzone. Boty nie gubią się na mapie nawet wtedy, gdy mają do przebiegnięcia pół kilometra, nie dają się zbyt łatwo zabić i starają się strzelać, z marnym skutkiem, do pojawiających się wrogów. Każdy z członków ekipy jest w czymś wyspecjalizowany (komunikacja, demolka itd) i do pełnego sukcesu potrzebna będzie pomoc wszystkich.



Warto zagrać w ELITE FORCE. Chociażby po to, żeby się przekonać, jak doskonałą grą była HALF LIFE...

STAR TREK: NEW WORLDS

Corman

STARY POMYSŁ NA NOWE ŚWIATY

Fani Star Treka nie byli za bardzo rozpieszczani przez firmy zajmujące się tworzeniem gier. Programów opisujących przygody kpt. Picarda nie było zbyt wiele, a tych, które się ukazywały, do klasyki zaliczyć na pewno nie można. Ostatnio jednak, dzięki firmie Interplay, osoby kochające gwiezdny serial na nudę nie mogą narzekać. Szykują się coraz to nowe gry, a kilka tytułów już jest dostępnych. Tym razem panowie z Interplay oraz East 19 oddali w nasze lepkie łapki RTS-a rozgrywającego się w świecie Star Trek. Nie pamiętam, aby jakakolwiek gra z logo „ST" była strategią czasu rzeczywistego. Zapowiadało się apetycznie.

Jak zapewne pamiętacie z serialu, (wszech)świat nam przedstawiony nie należy do spokojnych - ciągłe wojny z Klingonami, potyczki ze zmiennokształtnymi oraz walki z Borgiem. Historia ukazana w New Worlds do odkrywczych nie należy, dlatego też nie będę się nad nią pastwił. W skrócie - zaczyna się wielka rozpierduszka. Stronami w konflikcie są waleczni „Klingoni", zadufani „Romulanie" oraz pokojowo nastawiona do życia „Federacja". Ciekaw jestem tylko, dlaczego autorzy nie uwzględnili innych ras? Przecież różnorodność świata Star Trek aż prosi się, aby było ich więcej. Udostępniono nam grę solo oraz multiplayer. W samotnej grze możemy zagrać tylko kampanię i... nic więcej! Zrozumiałbym to, gdyby kampania była duża, a jest tylko osiem misji (o tym za chwilę). Myślę więc sobie (proszę się nie śmiać), że nie ilość się liczy, a jakość.

Ocena: 65

Producent:

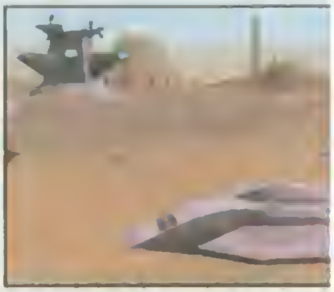
Interplay

Wymagania minimalne:

Pentium II266, 32MB RAM

www.interplay.com/stnewworlds

Zaczynam więc zabawę i chcę zagrać swoją ulubioną rasą (Klingoni - to jest to) na poziomie przynajmniej ciężkim - i tu następny szok. Każda z nacji reprezentuje inny poziom trudności. Tak więc po kolei: Klingoni - Easy, Federacja - Medium, Romulanie - Expert. No dobra, więc wpierw pogram sobie na poziomie łatwym, żałując przy tym, że nie będę mógł pokierować moimi faworytami w trybie expert.



Następnie klikam next i zaczyna się prawdziwa zabawa.

Po małym załamaniu nerwowym, jakiego doznałem przechodząc przez pierwsze menusy, moim oczom ukazuje się briefing... i dochodzę do wniosku, że mimo, iż misji jest tylko osiem, to każda jest naprawdę rozbudowana i przemyślana. To należy zaliczyć na plus. Po przejściu przez bardzo dokładną i ciekawą odprawę (to też idzie na korzyść gry) uruchamia się program właściwy. I tu także zaskoczenie! Ja to gdzieś już widziałem. I owszem

grafika jest nad wyraz podobna do tej, jaką widzieliśmy w IMPERIUM GALACTICA2, ale wykonana duuuzo lepiej. Po prostu szczęka opadła mi na blat. Teren jest pięknie pofałdowany, wybuchy cudne, a jednostki proporcjonalne do budynków. Nie ma takich sytuacji, w których czołg jest większy od fabryki go produkującej. I mimo, że przez to jednostki są malutkie, to dzięki wielu kamerom możemy zmienić naszą perspektywę widzenia, tak, że z łupinek zrobią się kolosy. Budynki mają dosyć dużo szczegółów i mimo, że detali mogło by być ciut więcej, to naprawdę to nie przeszkadza. Miodzio! W porównaniu do „IG2", teren na którym rozgrywa się akcja, jest dużo większy i bardziej realistyczny.

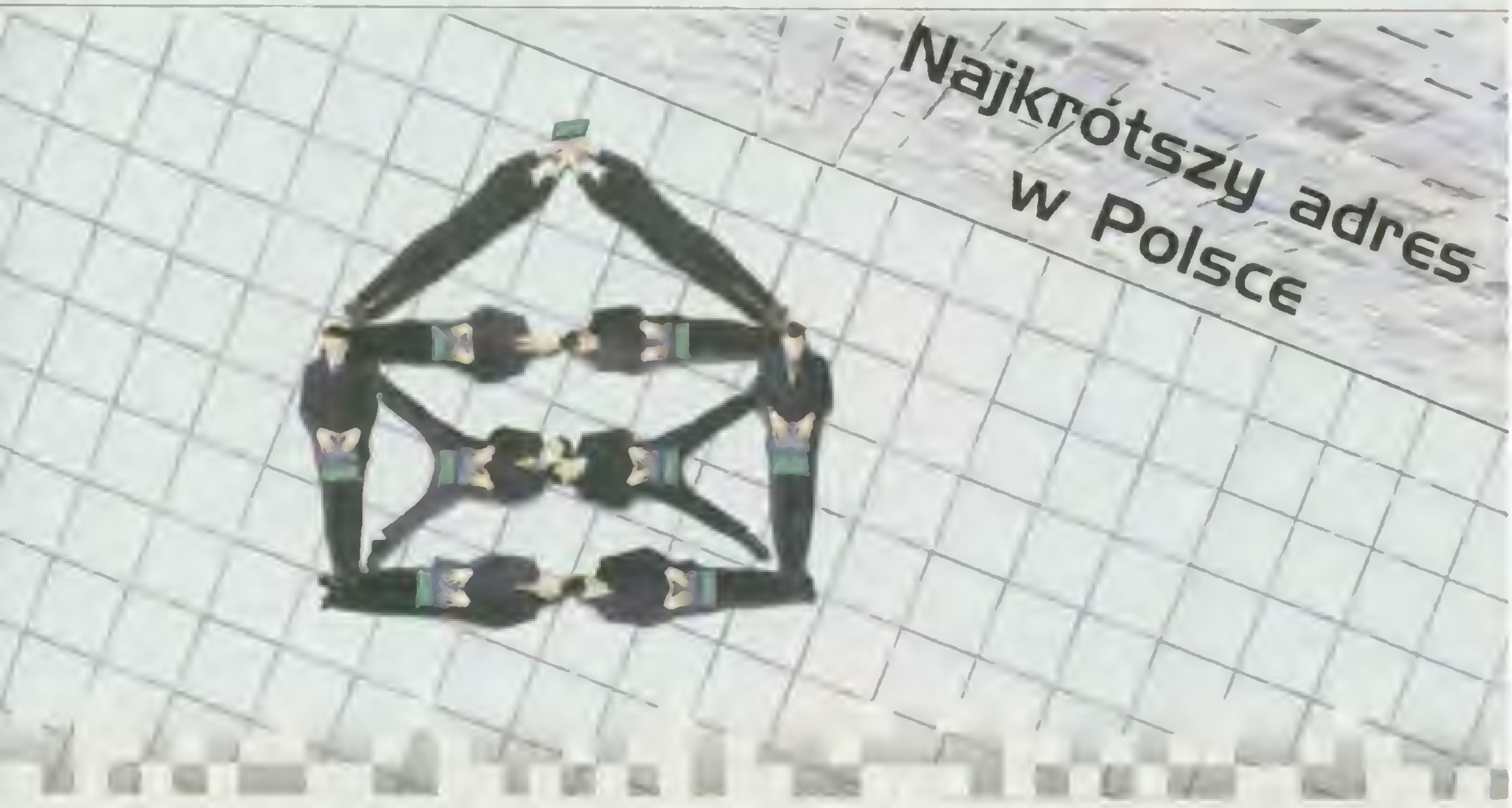
Następnym aspektem gry, o jaki autorzy zadbali, jest dźwięk. O muzyce nie ma nawet co wspominać, bowiem każdy, kto choć raz obejrzał Star Trek, rozpozna znane kompozycje. Odgłosy natomiast są ... równie dobre. Klingoni mówią po Klingońsku, Romulanie po Romulańsku, a ludzie (federacja) po... angielsku.

Pojazdy wydają podobne do siebie, acz jednak różne odgłosy. Brakuje mi tylko pisku ptaków, jednak kto wie, jaka fauna i flora występuje na innych planetach? Podsumowując, za stronę audio-wizualną NEW WORLDS uzyskuje olbrzymiego plusa.

Kiedy zachwyt grafiką troszkę zmalał, a szczęka została do czaszki przytwierdzona taśmą klejącą, zacząłem grać. Grałem tak i grałem (wspomniałem już, że misje są rozbudowane?), aż w końcu dotarłem do misji drugiej. Po jej rozpoczęciu chciałem jak najszybciej grę zapisać, abym nie musiał zaczynać wszystkiego od początku. Wciskam Esc, a tu pokazuje się pytanie, czy chcę z gry wyjść? Klikam na odpowiedź negatywną i szukam jakiegoś menusa, z którego grę można by zapisać. I nic! Co jest do * ^ $@!? Nie ma?! No dobra, maybe skrót klawiszowy? Wciskam te najbardziej znane, jak np. Shift + S itd. Nic! W ten oto sposób dowiedziałem się, że gry nie można zapisywać w czasie zabawy. Poważny minus, „ST:NW" zaczyna tracić w moich oczach. Gram więc dalej. Po krótkim czasie decyduję się zmienić rasę. Wygląd jednostek i budowli zmienił się owszem, tak jak być powinno, jednak jeśli chodzi o technologie, to większość z nich zmienia nazwę, a znalazło się tylko kilka nowych, nie spotykanych u innych nacji. I tu należałoby wspomnieć o dostępnych wynalazkach. Nie będę się o nich jednak za bardzo rozpisywał, bowiem nie zaliczam się do Trekkies, tak więc nazwy te niewiele mi mówią, ale jestem pewien, że zagorzali wielbiciele serialu odnajdą swoje ulubione bronie.

Ostatnią wartą wzmianki rzeczą jest to, że rozgrywka w STAR TREK: NEW WORLDS może być przedstawiona na dwa sposoby - z poziomu taktycznego i normalnego. Już to wyjaśniam. Gramy na planszy 3D, z drzewkami itd., jednak po kliknięciu „TAB" przenosimy się na inną mapę. Tu wszystko jest płaskie jak stare turówki, a każda jednostka i budynek to mały kolorowy kwadracik. Ta druga opcja jest o tyle dobra, że z poziomu taktycznego możemy wszystko ogarnąć wzrokiem, dzięki czemu w wirze walki się nie zgubimy.

Na zakończenie napiszę tylko, że ta gra nie jest zbyt równa. Z jednej strony rażą liczne niedoróbki, z drugiej zaś widzimy wiele ciekawych i przemyślanych opcji. Napiszę tak - jeśli jesteś fanem Star Trek, jest to pozycja obowiązkowa, jeśli lubisz strategie, możesz w to zagrać, w innym przypadku bądź ostrożny sięgając po krwawicę swą lub rodziców.



Tylko pięć znaków. ...@WP.PL i korzystasz z najszybszego przepływu informacji, bezpiecznego i wygodnego. Dostępnego przez WAP E-maila Wirtualnej Polski.

infolinia 0-801 13 13 13

Wirtualna Polska
www.wp.pl

HOMEWORLD: CATACLYSM

RooS

UFOLUDKI TRZYMAJĄ SIĘ MOCNO

HOMEWORLD, gra autorstwa małej grupy developerskiej „Relic", zdobyła więcej nagród prasy fachowej niż ktokolwiek śmiał przewidywać. Program sprzedawał się doskonale i wkrótce stało się jasne, że sequel lub przynajmniej [illegible] z dodatkowymi misjami niedługo zagości [illegible] kach miłośników RTS. Czekaliśmy aż do [illegible]

Akcja rozgrywa się piętnaście lat po [illegible] rzeniach opisanych w oryginale. Kosmiczni [illegible] nicy z trudem próbują okiełznać [illegible] środowisko swej nowej planety-domu, a na dodatek borykają się z wewnętrznymi podziałami, atakami piratów i brakami surowców mineralnych. W czasie jednej z rutynowych misji wydobywczych w głębokim kosmosie dochodzi do spotkania z pradawną formą obcej inteligencji, nazwaną przez autorów „Bestią". Szybko okazuje się, że na barkach gracza spocznie odpowiedzialność za los całej galaktyki. Pestka, robiliśmy to już tyle [illegible]

HOMEWORLD zawierał szesnaście misji, dodatek ma ich siedemnaście i są one [illegible] wanie trudniejsze. Niestety zgrupowano je tylko w jedną kampanię, do tego nie ma możliwości gry obiema stronami konfliktu. Doszła opcja potyczek z komputerem, z której radzę skorzystać każdemu przed rozpoczęciem przygody singlowej. [illegible] przypomnieć sobie zapomnianą klawiszologię i poznać nowe taktyki walki - nauka na własnych błędach podczas kampanii jest bolesna.

Zmiany interfejsu bez wahania zaliczam na plus. „Fog of war" powoduje, że na mapie nie widać od razu wszystkich surowców i trzeba zrobić [illegible] kółek zwiadu, [illegible] trafimy na większe złoże. [illegible] ustalić punkty nawigacyjne (waypoint [illegible]) [illegible] łatwo wyznaczać im [illegible] ominięcie pola [illegible] do bazy.

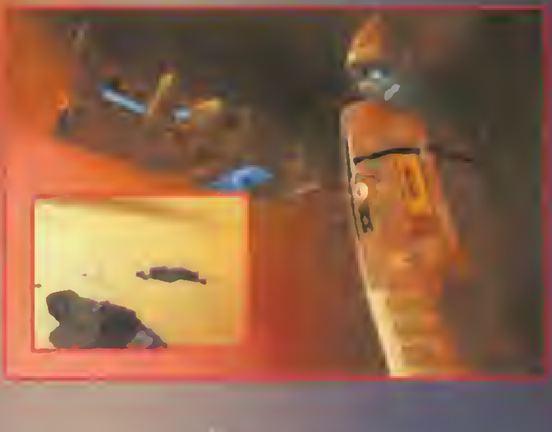
[illegible] dobudowania i utrzyma- [illegible] Support Units.

Można je porównać do domków z AoK. Poza chmurami gazu i asteroidami można teraz wydobywać energię z rozsianych po mapie kryształów. Warto wiedzieć, że można je wysadzić w powietrze powodując reakcję łańcuchową, w której efekcie wróg jest odcięty od sporej części zasobów. Morał: pilnujcie swoich klejnotów!

Dodano w końcu możliwość przyśpieszenia gry podczas długich przestojów na zbieranie surowców. Uff!

Sporym problemem w HOMEWORLD: CATACLYSM jest niszczenie dużych statków. Trzeba w tym celu zgromadzić naprawdę dużą flotę ciężkich statków, a wielkość armii SU jest ograniczona. W rezultacie często gracze przez bardzo długi czas dysponują flotami o podobnej sile i nikt nie może przechylić szali zwycięstwa na swoją stronę.

Wyznawcy religii HW (hi Tadziu) będą w siódmym niebie. Rewelacyjna, wcale nie gorsza od oryginału fabuła, nowe jednostki, usprawnienie interfejsu i więcej misji - czego można chcieć więcej? Sceptykom tłumaczę: CATACLYSM to wciąż HOMEWORLD. Może nieco lepszy, ale przez prawie rok można było zrobić zdecydowanie więcej.



Ocena:	8
Producent:	Gremlin Interactive
Wymagania minimalne:	PII 266, 32MB RAM, akcelerator 3D
+	[illegible]
−	[illegible]

Niech będzie pohfa!!!

Jak na czas przeobrażeń przystało, jałowiejąca z dnia na dzień przyroda, uświadamia nas o nieuchronnym końcu przebywania na świeżym powietrzu i konieczności docenienia walorów wszelakich, dusznych i tzw. zamkniętych pomieszczeń. Należy przygotować się na najbardziej nieprawdopodobny scenariusz (tudzież niespodziewane okoliczności wywołane czynnikami odgórnie przymusowymi jak np. kara za same pały w szkole spowodowana samowolnym wydłużeniem okresu wakacyjnego, którego koniec przypada na połowę listopada). Rozmyślając w samotności pozbawieni telewizora i kompa, planować jedynie możecie przyszłe eskapady do Cyber Cafe, wypady na giełdę czy też wielogodzinne posiedzenia u kompli w celu wymordowania wszystkich zalogowanych na Battlenecie. Warto wtedy przejrzeć zbiory cedeków, skontrolować ich stan i stwierdzić, że przydało by się jakieś gustowne etui, w celu zabezpieczenia dóbr.

I wtedy przed oczyma staje na maxa przepełniona szuflandia a na usta cisnie się wykrzyk:

«NOŁ ŁEJ!!!» Tak być dłużej nie może!!!

Potrzebuję zabezpieczenia na przyszłość!!!

I żaden trzeci filar ani Nacjonalistyczny Niderlandzki System Asekuracyjny nie wchodzi w rachubę. Wieść niesie, że pojawiła się Niezniszczalna Mięciutka Cudowna RESETYCZNA P O H F A na cedeki dostępna dla prenumeratorów.

To je! To JAAAA!!! drzecie się w euforii! To dla Mnie! TODLAM NIETA POHFA!!! Nie mówiąc już o PĘCZACZKACH Z LOGASKIEM czy PASZPORTÓWKACH pod szyję, pędzicie ulicami do najbliższej skrzynki pocztowej, z wypełnionym kuponem Resetycznej prenumeraty, szczęśliwi, podskakując, kłaniacie się wszyskim paskudnym sąsiadkom radośnie wykrzykując

NIECH BĘDZIE POHFA!!!

.-Oszalał czy może Bóg go opaścil - rzekła pani Stasia do swej kumy z ławeczki pod blokasem...

Wystarczy wypełnić kupon i zdecydować się na prenumeratę. Zapewnia ona comiesięczną 100%-ową dostawę do domu Waszego ulubionego magazynu. Dodatkowo, przygotowaliśmy nagrody dla wszystkich, którym roczna prenumerata nie straszna.

Pierwszych piętnastu prenumeratorów otrzyma wspaniały PĘCZACZEK z Resetycznym logasem. Kolejna piętnastka dostanie pokrowce na CD (CUDOWNA POHFA). Następnych 40 osób otrzyma PASZPORTÓWKI POD SZYJĘ z w/w logo. Na Wasze kupony czekamy do końca listopada 2000.

Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie prenumeraty, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysyłania Wam nagrody.

PĘCZACZEK

PASZPORTÓWKA POD SZYJĘ

CUDOWNA POHFA

Zamawiam prenumeratę*

Reset 11/2000

	6 mies.	12 mies.
Reset	14 zł	32 zł
Reset CD	49 zł	89 zł

Zakreśl odpowiednie pole [not fully legible]

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informacyjnej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1 egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50 zł		
Reset CD	7 zł		
RAZEM:			

prenumerata

Reset

Prenumerata [illegible] . . . . 14 zł
Prenumerata roczna . . . . . . 32 zł

Reset CD

6 wydań: . . . . 49 zł
[illegible] wydań: . . . . . . 89 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6.

pismo Reset wraz z CD

[illegible] do nas [illegible] tym terminie, dostaniesz [illegible] od stycznia. Jeś[illegible] że Twoje zamówienie dotrze [illegible] potwierdzenie zapłaty wyślij d[illegible] faksem:

(022) 828-55-88.

Kupon prenumeraty nal[illegible] wypeł[illegible] drukowanymi literami. Wydawni[illegible] od[illegible] bądź ni[illegible]

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset

6,7,11,12/97
7,8,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9/2000

2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD

2,3,4,5,6,8,9,10/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9/2000

7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Jeśli już wypełniłeś kupon prenumeraty, idź do banku albo na pocztę i wpłać wypisaną na kuponie sumę pieniędzy. Teraz wystarczy już spokojnie czekać, aż nowy Reset sam zapuka do Twojej skrzynki.

Przypominamy, że przysłanie do Redakcji nieopłaconego kuponu nie jest równoznaczne z zamówieniem prenumeraty.

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty, a nie redakcji.

Pokwitowanie dla poczty

zł . . . . (gr) . . . .
słownie złotych . . . . groszy j.w.
Nazwisko . . . .
Imię . . . .
ulica . . . .
(kod) . . . . (Miejscowość) . . . .
Telefon . . . .
na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552
Opłata
zł . . . . . .
Datownik . . . . Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł . . . . (gr) . . . .
słownie złotych . . . . groszy j.w.
Nazwisko . . . .
Imię . . . .
ulica . . . .
(kod) . . . . (Miejscowość) . . . .
Telefon . . . .
na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552
Opłata
zł . . . . . .
Datownik . . . . Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł . . . . (gr) . . . .
słownie złotych . . . . groszy j.w.
Nazwisko . . . .
Imię . . . .
ulica . . . .
(kod) . . . . (Miejscowość) . . . .
Telefon . . . .
na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552
Opłata
zł . . . . . .
Datownik . . . . Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł . . . . (gr) . . . .
słownie złotych . . . . groszy j.w.
Nazwisko . . . .
Imię . . . .
ulica . . . .
(kod) . . . . (Miejscowość) . . . .
Telefon . . . .
na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552
Opłata
zł . . . . . .
Datownik . . . . Podpis przyjmującego

LEADTEK GEFORCE 2 MX 32 MB

G F W E R S J A L I G H T

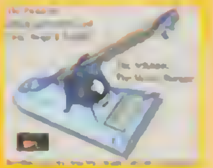
Nvidia nie próżnuje. Chcąc już do końca pognębić konkurencję, wypuściła okrojoną wersję układu GeForce2 GTS pod nazwą GeForce2 MX, która ma zastąpić wysłużone procesory TNT2. Bazując na rozwiązaniach zaczerpniętych z GeForce2, wersja MX również posiada sprzętowy transforming and lighting, a główna różnica pomiędzy układami sprowadzają się do użycia dwóch zamiast czterech potoków renderujących, obniżenia częstotliwości zegara do 175 MHz i umożliwienia wykorzystania wolniejszej pamięci SDRAM. Pierwszą z serii kart opartych na tym układzie, którą dostałem do testów, była 32-megowa karta Leadteka, wyposażona w wyjście S-Video. Dołączony sterownik nie odbiega od tego, do czego przyzwyczaiła nas konkurencja. Standardowy zestaw okien pozwala na bardzo precyzyjne ustawienie wszystkich opcji wyświetlania obrazu.

W testach karta radziła sobie bardzo dobrze. Maksymalna grywalna rozdzielczość to 1024x768 punktów w 32-bitach, co powinna zadowolić każdego maniaka gier. W porównaniu z GeForce i GeForce2GTS szybkość MX nie wypada jednak najlepiej. W teście 3DMARK 2000 jest wolniejsza o 16 proc. od GeForce'a i 40 proc. od GeForce'a 2, w UNREAL TOURNAMENT jest wolniejsza o 1 proc. od GeForce'a i 23 proc. od GeForce'a 2, zaś w QUAKE III jest wolniejsza 23 proc. od GeForce'a i 56 proc. od GeForce'a 2. Te wyniki nie powinny być dużym zaskoczeniem, jeżeli weźmiemy pod uwagę zastosowanie wolniejszych (ale za to tańszych) modułów pamięci. Przyjęta strategia obniżenia ceny karty bardzo dobrze pozycjonuje GeForce2 MX na rynku. Jest ona przeznaczona do sprzedaży jako karta do tanich stacji roboczych i komputerów domowych, oferując bardzo przyzwoitą jakość za rozsądną cenę. Jeżeli to prędkości nie są dla was zadowalające, to zawsze pozostaje GeForce2 GTS...

Testy (procesor PIII 800, 128 MB RAM)	
3Dmark	2000
800x600 -	4816
1024x768	3348
1280x1024 -	2104
1600x1200 -	1377
QUAKE 2	
800x600 -	96 fps
1024x768 -	69,3 fps
1280 x1024	50,5 fps
1600x1200 -	29,2 fps
QUAKE 3	
800x600	83,6 fps
1024x768 -	52,8 fps
1280 x1024 -	32,9 fps
1600x1200 -	20,4 fps
UNREAL TOURNAMENT	
800x600 -	50,54 fps
1024x768 -	40,92 fps
1280 x1024 -	28,30 fps
1600x1200 -	27,50 fps

Do testów dostarczył [illegible]

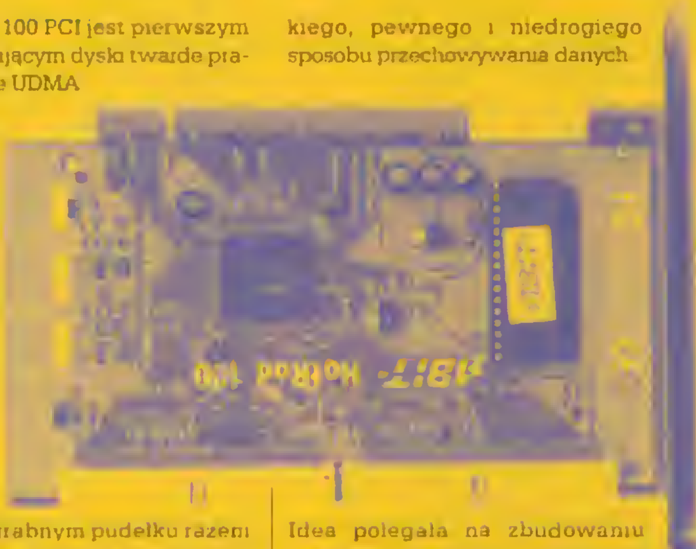
Cena karty: [illegible] zł z VAT



ABIT100

POD KONTROLĄ

Karta Abit Hot Rod 100 PCI jest pierwszym kontrolerem obsługującym dyski twarde pracujące w standardzie UDMA 100, jaki wpadł w moje ręce. Chociaż na pierwszy rzut oka wygląda niepozornie, to dzięki kilku nowym funkcjom zaszytym w układzie HPT 370 może stanowić ciekawe rozwiązanie dla bardziej wymagających użytkowników.



Urządzenie dostarczane jest w zgrabnym pudełku razem z obszerną instrukcją obsługi, sterownikami i specjalnym 80-cio żyłowym kablem. HotRod 100 obsługuje dyski o pojemności do 128 GB i jest zgodny ze starszymi rozwiązaniami UDMA 33, UDMA 66 i IDE. Dzięki dwóm niezależnym kanałom możemy podłączyć do komputera 4 dodatkowe urządzenia IDE (czyli, jeżeli mamy kontroler IDE zintegrowany z płytą główną to możemy podłączyć w sumie 8 urządzeń). W porównaniu do standardowych kontrolerów dysków twardych, HotRod100 ma dwie unikalne cechy: pozwala na niezależne taktowanie każdego urządzenia (ma to znaczenie, gdy podłączymy do jednego kanału dwa dyski, wolniejszy i szybszy - oba napędy będą pracowały niezależnie, a nie z prędkością wymuszoną przez wolniejszy dysk) i umożliwia zbudowanie własnej macierzy RAID, co było kiedyś możliwe tylko przy użyciu dysków SCSI.

Dla tych, którzy nie spotkali się wcześniej z tym terminem, należy się kilka słów wyjaśnienia. Jakieś 12 lat temu kilku naukowców wpadło na pomysł jak wykorzystać zwykłe dyski twarde do stworzenia dużego, szybkiego, pewnego i niedrogiego sposobu przechowywania danych. Idea polegała na zbudowaniu macierzy dyskowej składającej się z kilku połączonych ze sobą dysków, na których dane zapisywane byłyby w dosyć specyficzny sposób. W rezultacie powstało 6 rodzajów macierzy RAID ponumerowanych od 0 do 5 i dwie macierze mieszane 1+0 i 5+0. HotRod potrafi obsługiwać trzy z nich: 0, 1 i 1+0. RAID 0 polega na tym, że kontroler dzieli dane na paski i zapisuje je na wszystkich dostępnych dyskach jednocześnie (gdy mamy macierz zbudowaną z dwóch dysków pierwsza część pliku zostanie zapisana na pierwszym dysku, zaś druga część pliku na drugim dysku). Zaletą jest bardzo duży wzrost szybkości zapisu i odczytu danych (przy dwóch dyskach wynosi prawie 100 proc.). RAID 0 ma jedną wadę: gdy jeden z dysków ulegnie uszkodzeniu, to dane zostaną bezpowrotnie stracone. RAID 1 zwany potocznie mirroringiem polega na jednoczesnym zapisie tych samych danych na dwóch dyskach (jeden dysk jest lustrzanym odbiciem drugiego). Jest to bardzo pewny sposób przechowywania informacji, bo zawsze dysponujemy kopią zapasową. Wadą jest wysoka cena rozwiązania, bo wykorzystując 2 dyski otrzymujemy pojemność tylko jednego z nich. RAID 1+0 jest kombinacją obu metod i wymaga zastosowania 4 dysków twardych.

Oprócz obsługi RAID HotRod ma jeszcze funkcję Span umożliwiającą połączenie kilku dysków twardych różnych rozmiarów w jeden duży dysk. Wszystkie opcje dostępne są z poziomu biosu kontrolera.

Podczas kilkudniowych testów karta pracowała bardzo dobrze, z jednym wyjątkiem. Gdy przy włączonym RAID 1 po chamsku wyciągnąłem wtyczkę zasilania z twardziela, to drugi dysk również przestał działać. Jest to jednak wada związana z zasadą działania dysków IDE a nie wada kontrolera. Jeżeli podłączamy dwa dyski do tego samego kanału, to jeden z nich musimy ustawić w pozycji master, a drugi z nich w pozycji slave. Gdy jeden z nich padnie, drugi automagicznie przechodzi w tryb master lub single i przeważnie cały komputer przestaje działać. Jedynym rozwiązaniem pozwalającym na uniknięcie takich kłopotów jest podłączenie dysków do różnych kanałów IDE.

Rewelacyjnie działa RAID 0. Wzrost prędkości jest bardzo odczuwalny, szczególnie przy zapisie i edycji filmów wideo lub obróbce zdjęć. Nie do pogardzenia jest również możliwość połączenia kilku starych HDD w jeden duży dysk, co eliminuje kłopoty związane z ciągłym brakiem miejsca na małych partycjach. Jednym słowem, jest to bardzo ciekawa propozycja. Polecam.

Do testów dostarczył: [illegible]
www.[illegible]

Cena karty: [illegible] VAT

[illegible]

[illegible] komputer sam [illegible] i wyprodukował roboty. Dzięki [illegible] programowi przetestował [illegible] wersje robotów [illegible] w [illegible] modele, których konstrukcja [illegible] założenia programu. Zadaniem naukowców nadzorujących projekt było tylko zamontowanie silnika.

[illegible] odtwarzacz mp3 [illegible] projektowany z myślą o [illegible]. MF-PD300 wyposażono w dwie karty MMC o łącznej pojemności 128 MB, a dołączone akumulatorki pozwalają na 12 godzin nieprzerwanej pracy urządzenia.

AMD zdenerwowane faktem [illegible] podkręcania swoich procesorów pozbawiło nowe wersje układów kilku pinów odpowiedzialnych za ustawianie mnożnika układu.

Na swojej stronie http://www.nokia.com/games/ Nokia udostępniła kilka gier które standardowo umieszczane są w jej telefonach.

GRYZONIE

RASOWE MYSZY Z RODOWODEM

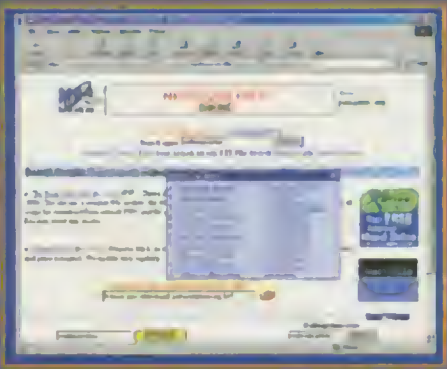
Myszy są chyba najbardziej niedoceniamym (poza klawiaturami) elementem wyposażenia komputera. Ciągle spotykam się z opiniami, że trzeba być idiotą, by kupować mysz za 100 lub więcej złotych, skoro zwykła myszka kosztuje dwie dychy. No cóż, trudno jest przekonać kogoś, kto nigdy nie miał w ręku profesjonalnej myszy zaprojektowanej tak, by praca z komputerem była przyjemnością, że nie są to wyrzucone pieniądze. Jeżeli wahasz się, czy warto wydać trochę kasy na swój komputer, to może przekona cię ten oto krótki test myszy firmy Logitech. Wszystkie testowane przeze mnie urządzenia mają dwie wspólne cechy: bardzo dobrą jakość wykonania i identyczne sterowniki (dostępne w wersji pod Windows i MacOS) pozwalające na ustawienie min. szybkości powtarzania (double click), przeprogramowanie ustawień klawiszy, ustawienie szybkości poruszania się kursora i automatyczne najeżdżanie na najbliższy przycisk. Po zainstalowaniu sterowników dostajemy jeszcze Weebwhell - podręczne menu pomagające poruszać się po stronach internetowych.

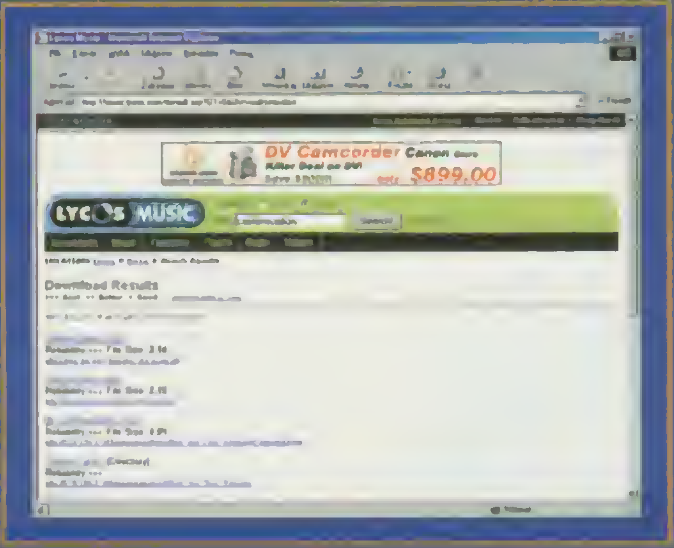
Jako pierwszą zainstalowałem Wheel Mouse Optical, głównie z powodu bajeranckiego pudełka z migającą czerwoną diodką. Jest to klasyczna trzyprzyciskowa mysz w pokrętłem służącym do przesuwania zawartości okien, w której zamiast elementów mechanicznych (kulka i rolki) zastosowano układ optyczny. To rozwiązanie ma swoje zalety, bo odpada czyszczenie zabrudzonych rolek i nie potrzeba podkładki pod mysz. Wheel Mouse Optical doskonale daje sobie radę na każdej powierzchni z wyjątkiem lustra. Po podłączeniu jej do komputera (do portu USB lub przez dołączoną przejściówkę do portu PS/2) i uruchomieniu sterowników umieszczony na górze znaczek firmowy zaczyna lekko świecić na niebiesko, a z pod myszy wydobywa się ostre czerwone światło (widać je jednak dopiero wtedy gdy lekko uniesiemy ją w górę). Komfort pracy jest bardzo dobry. Mysz umożliwia precyzyjne operowanie kursorem. W drugiej z testowanych myszy - MouseMan Whell - Logitech zastosował ergonomiczną obudowę (tylko dla praworęcznych) doskonale dopasowaną do kształtu dłoni i dołożył czwarty przycisk obsługiwany kciukiem. Zwiększono częstotliwość pracy myszy. Reszta jest taka sama jak w Wheel Mouse Optical. Na koniec pozostawiłem mojego faworyta Cordless Wheel Mouse. Jest to mysz radiowa o klasycznym wyglądzie (trzy przyciski i rolka), która z powodu dwóch baterii AAA potrzebnych jej do pracy jest znacznie cięższa od modeli połączonych z komputerem za pomocą kabla. Dzięki swojemu ciężarowi jest znacznie precyzyjniejsza, a brak kabelka doskonale sprawdza się w strzelaninach, gdzie nic już nie może nam przeszkodzić w szybkim wycelowaniu i rozwaleniu przeciwnika. Dodatkowym bajerem jest wymienna obudowa, którą dostajemy w czterech różnych kolorach. Ostatnia testowana przeze mnie mysz została wyprodukowana przez firmę Dexxa. Jest to 5-cio przyciskowa mysz optyczna podłączana do portu USB. Na dołączonej dyskietce znajdują się sterowniki pod Windows, które umożliwiają przeprogramowanie wszystkich dostępnych klawiszy. Jakość wykonania i komfort pracy stawiają ją na równi z produktami Logitecha. Wszystkie testowane myszy zasługują na uwagę. Każda ma spore zalety i wybór zależy przede wszystkim od ilości kasy, jaką chcesz wydać. To, że warto jest zmienić mysz na coś porządnego, przekonasz się już po kilku minutach pracy.

MP3 CIEMNA STRONA

Na oficjalnych stronach WWW poświęconych muzyce w formacie mp3 znajdziemy tak naprawdę niewiele interesujących nas kawałków. Zdecydowana większość z nich to nagrania amatorskie albo półprofesjonalne, a znane, topowe zespoły przeważnie nie są zainteresowane promowaniem swej muzyki w ten sposób, czyli poprzez udostępnianie czegokolwiek darmo. Duży wpływ na zahamowanie tego typu promocji mają koncerny wydające płyty, które jak do tej pory mówią stanowcze NIE! dla empetrójek.

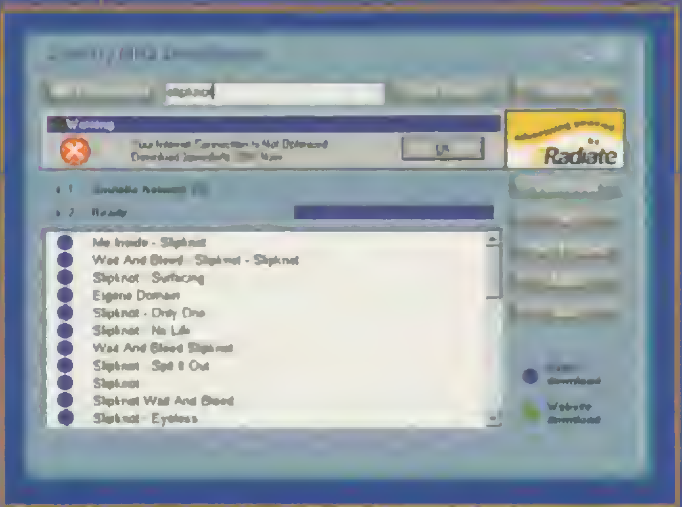
Cały czas są również problemy natury prawnej z zakwalifikowaniem, czy plik mp3 zawierający utwór mu-





zyczny jest legalny, czy nie. Nie udało się stworzyć zabezpieczeń, które skutecznie pozwoliłyby kontrolować proces tworzenia pliku czy weryfikacji legalności jego pochodzenia, tak jak ma to np. miejsce w przypadku kopiowania płyt audio na MiniDisc. W tym urządzeniu zawarto bowiem odpowiednie mechanizmy pozwalające na wykonanie drogą cyfrową (poprzez łącze optyczne) tylko jednej kopii danej płyty. Każda następna kopia musi być wykonana przez złącze analogowe, a więc z pewną stratą jakości.

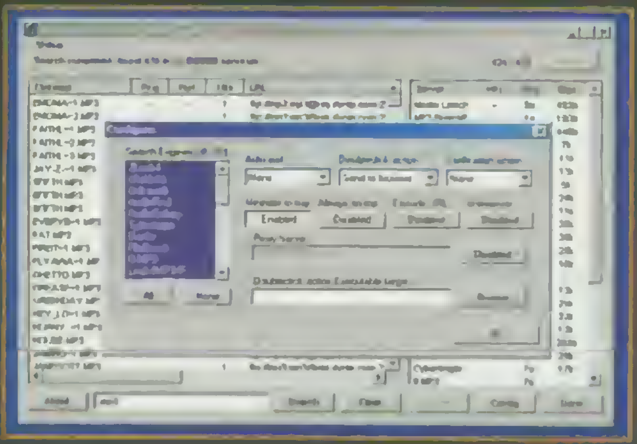
Odłóżmy jednak na bok dywagacje na temat legalności empetrójek i zajmijmy się szukaniem czegoś ciekawego do słuchania. Pamiętać jednak należy, że ściągnięte pliki powinniśmy wykorzystywać tylko do celów „edukacyjnych", oraz że należy je skasować po 24 godzinach od ściągnięcia lub w najbliższym sklepie z muzyką zakupić płytę, z której dany utwór pochodzi.



FTP ze wspomaganiem

Jedną z popularniejszych form udostępniania plików mp3 jest wrzucenie ich na jakiś serwer ftp. Aby ściągnąć z takiego serwera jakiś utwór, trzeba znać adres serwera, login i hasło oraz mieć zainstalowany na swoim komputerze program klienta ftp. Powstaje pytanie, skąd wziąć taki adres? Nic prostszego, wystarczy choćby odwiedzić stronę http://mp3.lycos.com, w takiej wyszukiwarce wpisać interesujący nas tytuł utworu czy wykonawcę, a po paru sekundach oczekiwania otrzymamy pokaźną listę adresów, z których dany utwór można ściągnąć. Teraz wystarczy tylko kliknąć w wybrane hiperłącze i gotowe, z prędkością łącza spływa do nas nasz ulubiony utworek. Podobną wyszukiwarkę można znaleźć pod wiele mówiącym adresem http://www.mp3search.ru.

Czasem jednak nie znajdziemy tego, co szukaliśmy, lub otrzymane wyniki nas nie zadowalają. Warto wtedy skorzystać z bardziej wyrafinowanych narzędzi do poszukiwania plików mp3 na serwerach ftp. Przykładami tego typu programów mogą być choćby WinMP3Locator



(http://www.winmp3locator.com) czy AnalogX TrackSeek (http://www.analogx.com). Programy te są multiwyszukiwarkami potrafiącymi do poszukiwania danego utworu zaprząc kilkanaście a nawet kilkadziesiąt internetowych serwisów wyszukiwawczych. Potrafią również zweryfikować prawdziwość znalezionych odpowiedzi, często bowiem zdarza się, że mimo, iż wyszukiwarka stwierdziła, że pod danym adresem znajduje się jakiś plik, z pewnych względów został już stamtąd usunięty.

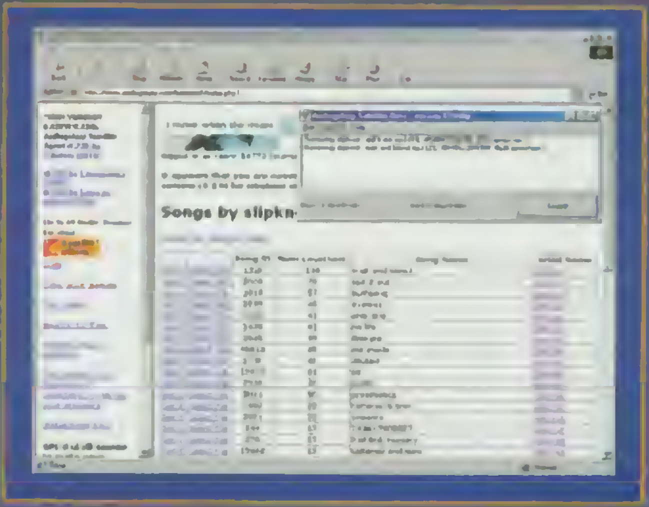
Inną ciekawą funkcją, jaką realizuje WinMP3Locator jest możliwość sprawdzenia, czy serwer, na którym znajduje się poszukiwany plik, ma ustawione ratio, czy też nie. Ograniczenie części serwerów ftp nazywane popularnie ratio polega na tym, że aby coś z takiego serwera pobrać, trzeba najpierw coś tam wysłać.

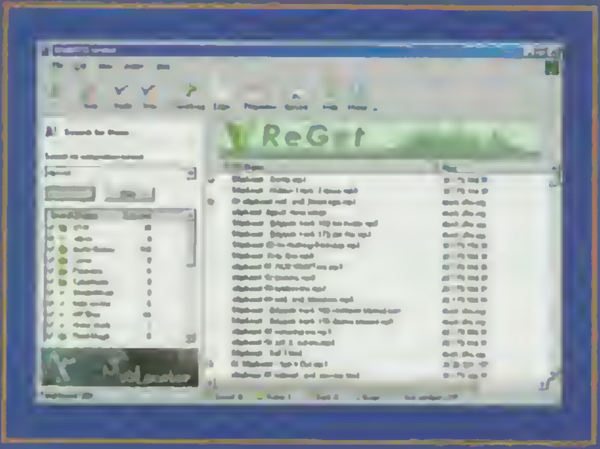
SIEĆ DRUGIEGO OBIEGU

Zupełnie innym rozwiązaniem służącym do wyszukiwania i pobierania plików mp3 z internetu posługują się programy typu Napster, Gnutella czy Audiogalaxy Satelite.

Dzięki nim użytkownicy internetu mogą wymieniać się pomiędzy sobą plikami mp3. Choć zasada działania poszczególnych programów jest różna, ich efektem jest możliwość zarówno wyszukiwania i pobierania plików, jak i udostępniania swoich zasobów innym użytkownikom. Skuteczność działania tych programów jest na tyle wysoka, że warto przyjrzeć im się trochę bliżej.

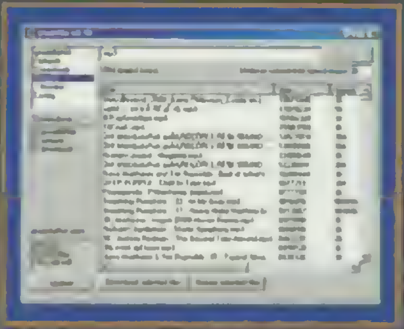
Najbardziej znanym, choćby ze względu na procesy przeciwko niemu, jakie toczą się w amerykańskim sądzie, jest program NAPSTER (http://www.napster.com). Jest on bardzo popularny zwłaszcza w campusach studenckich za Wielką Kałużą, do tego stopnia, że część uczelni wyłączyła możliwość korzystania z tego programu na swoich serwerach. W naszym kraju nie zdobył tak dużej popularności, może przez to, że do swego działania wymaga łączenia się z odległymi serwerami znajdującymi się w Stanach, nie bez znaczenia jest również kwestia anonimowości użytkownika. Znacznie bardziej efektywnym w naszych warunkach programem jest Gnutella (http://www.gnutella.wego.com) lub któryś z jej wielu klonów. Instalując na swoim komputerze ten program stajemy się węzłem sieci, który umożliwia nam zarówno ściąganie i wyszukiwanie plików mp3, jak i udostępnianie innym swoich. Sieć tworzona jest dynamicznie, bez korzystania z żadnego centralnego serwera, co znacznie ułatwia nieskrępowaną wymianę plików. Nie wymaga też rejestracji czy podawania gdziekolwiek swoich danych personalnych, e-maila, itp., dzięki czemu w czasie korzystania z Gnutelli mamy zapewniony duży stopień anonimowości. Oczywiście możliwe jest odczytanie adresu IP komputera na którym znajduje się dany plik, ale po odłączeniu go z sieci informacja ta są tracone. Dodatkowo wiele komputerów pracujących w internecie ma przydzielany tzw. dynamiczny adres IP, który za każdym razem, gdy łączymy się z netem, może być inny. Jaki adres IP aktualnie ma przydzielony nasz komputer można sprawdzić wpisując winipcfg.exe w menu „Uruchom" i wciskając Enter.





Okazuje się, że Gnutella potrafi znajdować znacznie więcej niż tylko pliki z rozszerzeniem mp3, wystarczy tylko poeksperymentować...

Zarówno Napster, jak i Gnutella wymagają, aby komputer, z którego ściągamy pliki był aktualnie włączony do internetu oraz żeby odpowiedni program został na nim uruchomiony. Zupełnie inną drogą poszli twórcy programu Audiogalaxy Satelite. Po zainstalowaniu programu w pasku zadań obok zegara systemowego Windows pojawia się ikonka agenta programu Adiogalaxy. Klikając przycisk Serach otwieramy stronę WWW umożliwiającą szukanie interesujących nas utworów. Po znalezieniu wybieramy opcję Get it lub odpowiedni znaczek i po chwili zaczyna się pobieranie wybranego pliku. Cóż zatem różni Audiogalaxy Satelite od innych programów tego typu? Otóż komputer, z którego chcemy ściągać pliki, wcale nie musi być aktualnie włączony do sieci. Program sam wykryje, kiedy to nastąpi i dopiero wtedy zacznie ściągać wybrane przez nas pliki. Wystarczy, że cały czas w tle na naszym komputerze pracuje agent, a prędzej czy później „zamówione" przez nas pliki pojawią się na naszym twardzielu.



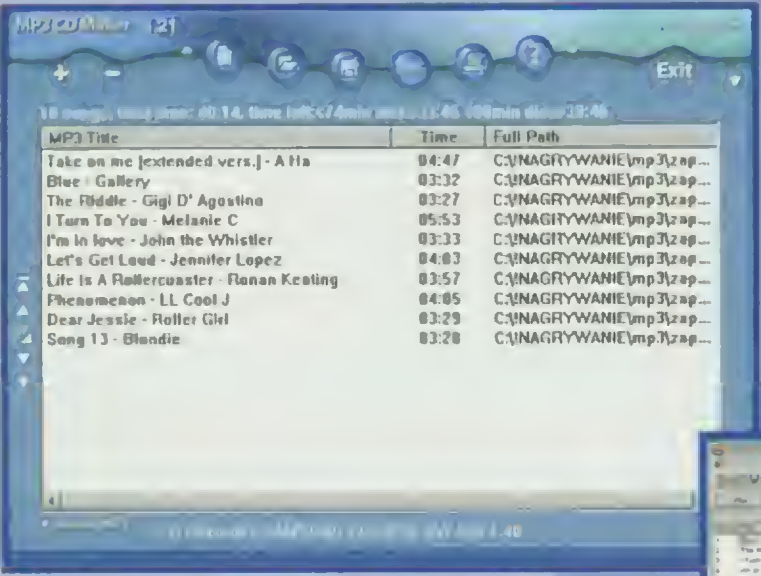
W tym właśnie tkwi moc Audiogalaxy Satelite.

Ściągając pliki mp3 warto jednak choć przez chwilę pomyśleć o artystach, którzy stworzyli dany utwór i jeśli naprawdę cenimy ich osiągnięcia, zakupić daną płytę u legalnego dystrybutora.

ZMP3NACD

KRÓTKA LEKCJA SMAŻENIA NALEŚNIKÓW

Ściągamy z sieci nasze ulubione kawałki i ściągamy - w końcu powstaje pytanie - co z nimi zrobić i jak je przechować, abyśmy mogli w dowolnej chwili cieszyć nimi nasz zmysł słuchu?

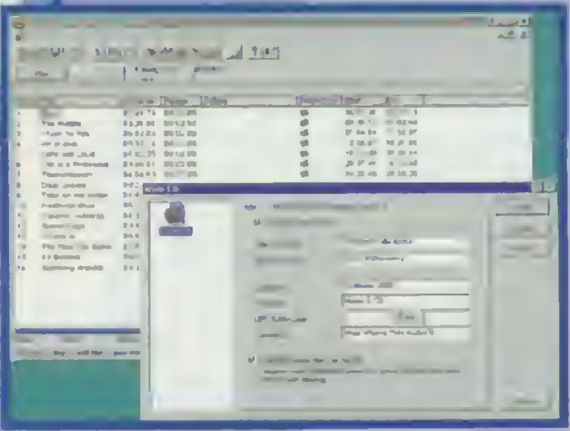


Wiadomo, najprostszym sposobem jest przechowywanie plików na twardym dysku. O ile posiadacze nowych dwudziestogigabajtowych twardzieli nie muszą martwić się brakiem wolnej przestrzeni, to co mają zrobić posiadacze trochę mniejszych nośników? Najlepszym rozwiązaniem w takim przypadku jest wypalenie naszej kolekcji na płycie CD. W ten sposób na jednej płytce możemy upchać około 10 godzin muzyki, ilość, która jest bardziej niż zadowalająca. Wystarczy tylko dorobić playlistę akceptowaną przez WinAmpa i mamy gotowy zestaw na domową imprezkę.

Co z tego, skoro do odtworzenia tak przygotowanej płyty trzeba włączać komputer? Można zrobić jeszcze coś innego - po prostu z plików mp3 stworzyć własną składankę utworów i wypalić je jako zwykłą płytę audio, którą będziemy mogli odtworzyć na dowolnym odtwarzaczu CD.

CZYM WYPALIĆ?

Praktycznie wszystkie znajdujące się aktualnie na rynku programy do wypalania płyt CD dostarczane razem z nagrywarkami mają opcje tworzenia płyt audio. Najpopularniejszymi z nich są Adaptec Easy CD Creator, CeQuadrat WinOnCd oraz Nero Burning Rom. Dla osób chcących przekonać się o możliwościach tkwiących w programie Nero, jego producent przygotował wersję demonstracyjną, ograniczoną czasowo, ale za to dostępną bezpłatnie do pobrania ze strony http://www.ahead.de. Niestety, ani CeQuadrat, ani Adaptec nie umożliwiają przetestowania swoich produktów przed zakupem, a szkoda. Zarówno Nero, jak i CeQuadrat w najnowszych swych wersjach pozwalają tworzyć płyty audio bezpośrednio z plików mp3, bez konieczności rozpakowywania ich do wave'ów. Dostarczana razem z nagrywarkami wersja programu Adapteca wymaga, aby pliki przed zapisem przetworzone zostały do pliku wav 16-bit, stereo 44,1 kHz.



Powstało też kilka ciekawych programów przeznaczonych wyłącznie do tworzenia płyt audio z plików mp3. Jednym z nich jest bardzo prosty i wygodny w użyciu MP3 CD Maker (http://www.zy2000.com).

NA CZYM PALIĆ?

Wbrew pozorom do wypalenia płyty audio wcale nie musimy zakupić drogiej płyty CDR Audio. Nośniki oznaczone takim napisem przeznaczone są do stacjonarnych nagrywarek, jakie promuje w swoich zestawach audio choćby firma Philips. Jeśli mamy nagrywarkę komputerową, do zapisania płyty audio wystarczy praktycznie dowolny nośnik CDR. O ile z nagrywaniem CDR-ów nie powinno być problemu, to należy raczej unikać nagrywania płyt audio na CDR/W. Okazać się może bowiem, że po włożeniu takiego cedeka do naszej wieży płyta nie będzie widziana przez napęd, a co gorsza może on zacząć zachowywać się w dziwny sposób. Problem polega na tym, że nie wszystkie napędy CD montowane w urządzeniach audio (wieże, odtwarzacze CD, CD-playery, zmieniarki samochodowe) współpracują z płytami CDR/W. Na szczęście coraz częściej nowe produkty pojawiające się na rynku obsługują ten typ nośnika.

NA MAXA CZY POWOLI?

Przy wyborze prędkości nagrywania nie warto zbytnio się spieszyć, może bowiem okazać się, że płyta nagrana z maksymalną prędkością napędu CDR (prędkości te dochodzą obecnie nawet do 12x w stosunku do nominalnych 150 kB/s) będzie przeskakiwała czy trzeszczała przy odtwarzaniu. Okazuje się, że przy tak dużych prędkościach ślad, jaki pozostawia promień lasera na nośniku, jest po prostu zbyt słaby. Lasery w urządzeniach audio są przeważnie mniejszej mocy niż w napędach komputerowych i bardzo często nie mogą poradzić sobie z tak nagraną płytą. Zmniejszenie prędkości nagrywania zwiększy więc pewność, że stworzona płyta będzie prawidłowo odtwarzana przez wszystkie czytniki.

Stworzenie własnej składanki z ulubionymi utworami nie powinno już nikomu sprawić zbyt wiele trudności. Wasza kolekcja empetrójek Britnej i Rickiego przetrwa teraz wieki na laserowym krążku.

Misieć

Zwa listy

Zwa listy
Zwa listy
Zwa listy

Jest fajnie. Dostajemy od Was mnóstwo korespondencji. Poruszacie w niej dużo istotnych problemów, a zwłaszcza... Ale zacytujmy:

Cześć,

No i teraz będę musiał zaprzestać kupowania mojego ulubionego pisma, które kupowałem dla odlotów i trochę dla recenzji. Nie kupię wersji z CD, bo mam MACINTOSHA (iMac rulez) i płytka nie jest mi do niczego potrzebna.

Pimpuś Sadełko

Witam,

Ja jak i pewnie cała reszta zgraj czytelników w sprawie Odlotów. Reseta mam od 1 numeru i zaintrygował mnie tym właśnie, że był pismem nie tylko o kompach, ale i można było sobie czytać o zespołach muzycznych, ciekawostkach, itp. Inne gazety były twarde, pisały tylko o grach, jakieś tam poradniki i inne bzdety, a wy staliście się bardziej oryginalni dzięki tym „Odlotom". Nie mam czasu na granie, recenzje chętnie poczytam, ale lubię też czytać o czymś innym, a nie będę kurna czytał Bravo czy innego syfu, jeśli [illegible] połączenie tego co lubię [illegible], muzyki i [illegible] nowości... Teraz brak odlotów, [illegible] wiem czy będę Was tak dalej [illegible]

[illegible]

[illegible] RESET ma być pismem o grach, a co w takim razie robią tu takie działy jak: zawartość cyber talerzyka - (po kiego grzyba skoro kupuję pismo bez tej cholernej płytki) -2 strony, dział blachy (nic do niego nie mam, jest świetny, ale nie traktuje on w całości o sprzęcie do grania) - nie można go skrócić do krótkich opisów oraz notatek i zostawić mu 1 stronę (w razie potrzeby zwiększając objętość!) - oszczędność 2 stron, następnie 1 strony, na jakiś chory, nikomu nie potrzebny komiks, 1 strona to beznadziejny felieton (gdzież się podział temat gier - Mr Destroyer?!), 2 strony na karcianki - karcianki nic nie mają wspólnego z kompem, chyba, że zostały przełożone na niego. Jakie wnioski? Wychodzi 11 stron wyrzuconych w błoto według Waszego nowego pomysłu. Nie mam nic przeciwko powyższym działom, ale spokojnie moglibyście utrzymać okrojony dział ODLOTÓW w wersji bez talerzyka. Najbardziej chciało mi się śmiać jak napisałeś, że niewiele protestów dotyczyło braku plakatów, nie przeszkodziło Ci to jednak napisać za chwilę, że plakaty niedługo i tak będą (czyżby uszczęśliwianie na siłę - ta epoka już minęła). Nie mówię, że nie możecie się zmieniać, ale może zachowacie trochę tego, czego oczekują od Was czytelnicy, np. niektóre działy mogą być wymienne jeżeli już faktycznie tak cienko zaczynacie prząść.

Pozdrawiam: Dr AntyDestroyer

Heja,

Dobrze DeStroyer, że wywaliłeś w końcu te „Odloty" bo mi się rzygać chciało kiedy je czytałem. Teraz rulujecie - za 5.50

The Mask

Brawo!

Reset nareszcie upodobnił się do pisma o grach. Nie lubiłem „Odlotów" a nadal uważam, że zbędny jest także komiks, „Blacha", dział internetowy. Więcej gier!!! Więcej mięsa!!!

[illegible]

Jak widać ciężko jest dogodzić wszystkim. Z nadchodzących do nas listów widzę, że mamy wolną niszę na rynku i można by śmiało próbować tworzyć nowy tytuł. „Odloty". Ale prawda jest taka, że ReSet był, jest i będzie pismem przede wszystkim o grach komputerowych i nie ma żadnego sensownego powodu, żeby to zmieniać. Moje felietony to pikuś, a raczej zapchajdziura i żadnej regularności w ich ukazywaniu się nie ma i nie będzie. Dział „Blacha" (o sprzęcie) ograniczyliśmy do 3 stron z pierwotnych 5. Karcianki też mają fanów i są bardziej „growym" tematem niż np. kapłani boga Hajama. to. Spis zawartości cybertalerzyka ukazuje się w piśmie bez CD z powodów, prawdę mówiąc - technicznych. Być może niedługo uda się nam to zmienić. Komiks... Hm, na 100 listów przeciw wyrzuceniu „Odlotów" tylko w dwóch była pretensja o komiks. Większość czytelników komiks kocha; my też, więc nie ruszymy go nigdy.

Ale w grudniu niespodzianka: jako prezent świąteczny „mini-odloty" w edycji bez cedeka. Jeśli spodoba się Wam takie rozwiązanie, to podtrzymamy.

Aha. I nie będzie już żadnej skrzynki - ani kontaktowej, ani niekontaktowej, bo to nie ma sensu. Większość z Was pisze i tak e-maile, a ja staram się na nie odpowiadać, więc zwolnimy te strony na coś lepszego.

Czołem,

Chciałbym nawiązać kontakt z jakimś czytelnikiem magazynu Reset. Mam 16 lat.

Piotrek (siwa666@poczta.wp.pl)

Jeśli znajdą się chętni do korespondencji z Piotrkiem - zapraszamy.

Cześć Wam,

Jak zwykle list nie będzie umieszczony w Resecie ale to szczegół bo już nawet sobie nie robię nadziei, bo to standard!!! :) Chciałbym opisać zalety Resetu i co według mnie powinniście w nim zmienić:)

Zaczne od Zalet:)

-Reset to Super czasopismo o grach komputerowych!

-Jest na luzie itp!

-Recenzje gier są najlepsze na Polskim rynku!

-Ma ładną oprawę graficzną no i jest SUPER!!!

A tera moje prośby :)

-DAJCIE COŚ O SPRZĘCIORZE!!!

-W QUAKEWORDZIE OD NIEDAWNA SĄ TYLKO PIERDOŁY O QUAKE 3, A WIELU KTÓRYCH ZNAM BARDZIEJ PREFERUJE POPRZEDNICZKE!!! (W TYM JA)

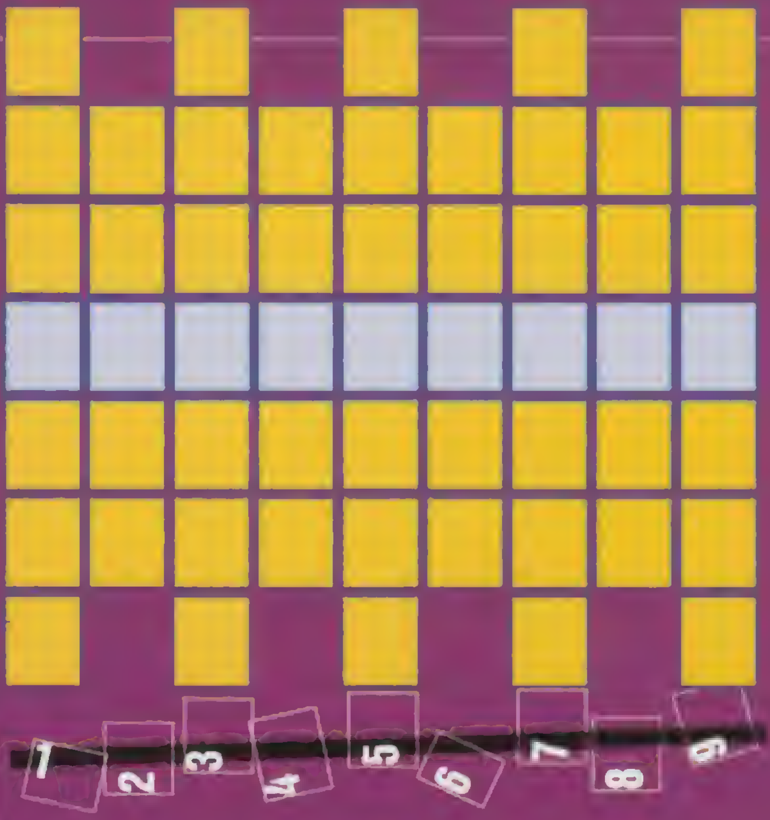
-NAPRAWDĘ SZKODA ŻE USUNĘLIŚCIE ODLOTY!!

- NO I TEN P... KLEJ DO CD-ków NA OKŁADCE

POZDRAWIA _ZaDeK_

Dzięki za list. Postanowiłem go opublikować, bo nie lubię standardów i zawsze chodzę własnymi drogami. Co mogę odpowiedzieć - tyle, że klej się zmieni (naprawdę!), o „Odlotach" już było, Twoje uwagi o QW przekazałem Roosowi, a co do sprzętu... No cóż, trochę mamy mało miejsca, więc nie planujemy chwilowo poszerzać działu „Blacha", zwłaszcza iż moja polityka zmierza w kierunku „ugrowienia" pisma. Pozdrowienia od całej Red_Akcji

KULAWA RESETYCZKA



1. KOMPUTEROWY; TELEWIZYJNY; RADIOWY
2. BROŃ RÓŻY
3. Z ŻARÓWECZKĄ I „PALUSZKIEM"
4. ZŁOTY, SREBRNY, BRĄZOWY
5. NA NIM WYŚWIETLAJĄ SIĘ DANE
6. WĘDROWIEC, OBIEŻYŚWIAT
7. TEMATYKA MIŁA SERCU AMORA
8. CZARNA... W KROPKI BORDO
9. ZESPÓŁ CZTERECH MUZYKÓW

Ester

Odgadywane wyrazy wpisujemy pionowo. Litery w niebieskim rzędzie utworzą rozwiązanie – tytuł filmu. Prawidłowe odpowiedzi przysyłajcie na zamieszczonym niżej kuponie do 30 LISTOPADA 2000. Prosimy nie przysyłać odpowiedzi e-mailem.

Nagrody otrzyma co czwarta osoba.
NAGRODAMI W KONKURSIE SĄ:

10 x Icewind Dale oraz 10 x Pompei

Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysłania Wam nagrody.

KUPON krzyżówkowy

Reset

11/00

krzyżówka

przykładowy daktyl

Imię

Nazwisko

Adres (ulica)

Hasło

Podpisz się i postaw daktyla

HUNT FOR THE RED BARON

Aby uaktywnić opcję oszukiwania odnajdź w katalogu głównym gry plik characters.ini i otwórz pod dowolnym edytorem tekstowym (może być np. Notepad). Następnie zmień jego zawartość na następującą:

[Character1]
[illegible]

Przy ponownym uruchomieniu gry w menu Goodies znajdziesz interesujące cię opcje.

MDK 2

Nieśmiertelność

W czasie gry naciśnij ~ (tyldę), a następnie po pojawieniu się słowa Omen wpisz znajdujący się poniżej tekst powodujący całkowitą nietykalność:
[illegible]

Uwaga! Nieśmiertelność trwa tylko do momentu zmiany mapy. Po tym fakcie należy ponownie użyć powyższego kodu. Nie trzeba go wpisywać od nowa - ostatnio wpisana komenda dostępna jest po wywołaniu konsoli i naciśnięciu kursora „do góry".

W ten sam sposób wpisuje się pozostałe kody:
[illegible] - nieśmiertelność - wersja krótka
[illegible] - skok do Levelu 1
[illegible] - skok do Levelu 2
[illegible] - skok do Levelu 3
[illegible] - skok do Levelu 4
[illegible] - skok do Levelu 5
[illegible] - skok do Levelu 6
[illegible] - skok do Levelu 7
[illegible] - skok do Levelu 8
[illegible] - skok do Levelu 9
[illegible] - skok do Levelu 10 (Final)
[illegible] - skok do Levelu 10a (Specjalny)
[illegible] - skok do Levelu 10b (Specjalny)
[illegible] - włączenie/wyłączenie nieśmiertelności

Nagi Kurt

Wpisz [illegible] w konsoli w sposób poprzednio, a następnie wpisz komendę [illegible].
W tym momencie rozpoczniesz grę od poziomu 1, tyle że grając już nagim Kurtem! Opcja „nagiej gry" działa na każdym poziomie. Wystarczy wpisać [illegible] i zacząć grę na dowolnie wybranym poziomie.

Zwolniona Akcja

Kiedy grasz jako pies Max przytrzymaj klawisz „Fire", a następnie naciśnij klawisz „Equip Up" CZTERY razy pamiętając o wciśniętym klawiszu „Fire". Na ekranie pojawi się wtedy napis Slo-mo! jeśli poprawnie wykonałeś podane wyżej czynności i cheat zacznie działać. Aby go wyłączyć jeszcze raz przeprowadź całą operację.

Cheaty zamiast resetu

Tryllu

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Uruchom grę z linii poleceń z parametrem „-console". Następnie w trybie single-player naciśnij ~ (tyldę) aby przywołać okno konsoli. Teraz możesz wpisywać podane poniżej kody:
[illegible] - zwiększa liczbę punktów doświadczenia wybranej postaci
[illegible] - zwiększa liczbę pieniędzy
[illegible] - obudzona, zupełnie zdrowa i posiadająca basen pełen krwi postać
[illegible] - używanie Umiejętności nie zmniejsza zapasów krwi
[illegible] - wybrana postać zwiększa o dwa punkty każdą swą umiejętność
[illegible] - stworzenie określonego przedmiotu

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Mając już w swoim zbiorze książkę HINTS FOR VIDEOGAMES, najedź na nią kursorem, a następnie wklep poniższe kody:
YOULOOKINVITIVE - nieskończona zdrowie
IFEELLIKEMUSICAL - nieskończona amunicja
[illegible] - odporność na truciznę
PATRICKMARLEY - wysłuchanie microcordera Darnley'a
[illegible] - napisy końcowe

AIRPORT TYCOON

Oto kilka rad dla początkującego potentata branży lotniczej:
- oto lista budynków jakie są ci potrzebne aby zdobywać kontrakty: terminal pasażerski połączony z główną drogą, samolot stojący niedaleko bramy strzegącej wjazdu na teren terminala, wieża kontroli lotu, pas startowy. Jeśli chcesz dodać budynki gospodarcze, parkingi, administrację lotniska i stanowisko straży pożarnej zrób to tak szybko, jak będzie cię na nie stać
- jeśli nie możesz znaleźć Wieży Kontroli Lotów w menu Build - nie przejmuj się. Część budynków nie jest dostępna na samym początku gry
- większość kontraktów ma zadziwiająco niską wartość. W związku z tym za pierwszym razem odsyłaj przyszłych partnerów z kwitkiem i negocjuj lepszą ofertę.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Aby przywołać konsolę wciśnij „~" (tyldę) w czasie gry. Następnie wpisz „[illegible] 1" w konsoli aby uaktywnić cheat-tryb. Teraz możesz wpisywać następujące kody:
god - nieśmiertelność
noclip - przechodzenie przez ściany
[illegible] - 999 pancerza, 999 zdrowia
[illegible] - widok TPP
notarget - jesteś niewidzialny dla przeciwników
map # - załaduj mapę # (patrz poniżej)
give # - przedmiot # (patrz poniżej)

Mapy:
[illegible] - The Rescue
[illegible] - Incursion
HOLODECK - Tactical Decision
VOY1 - Condition
VOY2 - Unavoidable Delays
VOY3 - Hazard Duty
VOY4 - Defense
VOY5 - Hazard Ops
[illegible] - Data Retrieval
[illegible] - Deep Echoes
[illegible] - Encounters
VOY6 - Renewal
VOY7 - Union
VOY8 - Departure
SCAV1 - The Visit
SCAV2 - Dangerous Ground
SCAV3 - Conflicting Views
[illegible] - Conflicting Views (część druga)
SCAV4 - Disorder
SCAV5 - Infiltration
[illegible] - The Hunter
VOY9 - Fallout
[illegible] - Proving Ground
[illegible] - Information
[illegible] - Covenant
[illegible] - Infestation
VOY13 - R and R
VOY14 - Visual Confirmation
VOY15 - Offense
DN1 - The Breach
DN2 - Command
DN3 - Primary Encounter
DN4 - The Skirmish
DN5 - Defensive Measures
TRAIN - Transit
DN6 - Attunement
DN8 - Array
VOY16 - Invasion
VOY17 - Decisions
FORGE1 - External Struts
FORGE2 - Matrix
[illegible] - Onslaught
[illegible] - Visual Magnitude
[illegible] - Dissolution
[illegible] - Command Decision
VOY20 - Epilogue

Przedmioty:
Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (modulator nieskończoności)
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
All
Stasis Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst
Dreadnought Weapon
Armor

ŚCIEMNIK KAPITZAŃSKI: PODEJMUJEMY 352-64 OSTATNIĄ PRÓBĘ PRZYWRÓCENIA GÓRSKIEMU JEGO LŚNIĄCEGO OD POTU, WYSPORTOWANEGO, (ACH!) CZARNEGO CIAŁA*.
A CO Z BUTCHEM?
Z KIM?
?
PRZESTAŃ SIĘ POCIĆ, SCOTTY, TYM RAZEM WSZYSKO MA PÓJŚĆ O.K.!
* RESET 9/00 (44)
PONG!
UDAŁO SIĘ! JESTEM CZARNY! JESTEM CZARNY!
WELCOME TO BURAKOWO LOUISIANA POP. 308 401
SINGLE LANE KEEP RIGHT
GORSKY & BUTCH: LOSTRON
DEADLINE STUDIOS 2000
OTRZYMALIŚMY WIADOMOŚĆ, ŻE POPRZEDNI ODCINEK: "OWCY 2: OSTATECZNE ŻARCIE" BYŁ DLA NIEKTÓRYCH WIDZÓW NIEZROZUMIAŁY...
INFORMUJEMY, IŻ LICZNE POMYŁKI W TEKŚCIE, ACZKOLWIEK NA BIEŻĄCO POPRAWIANE, BYŁY SPOWODOWANE PIRACKĄ... PRZEPRASZAM, PIRACKĄ KOPIĄ...
WYŁĄCZ GO JEST DO DUPY
TO L... CIĄG.*
SPODZIEWANI PRZEZ WIDZÓW OBCY NIE WYSTĄPILI Z POWODU WYSOKICH OPŁAT LICENCYJNYCH POBIERANYCH PRZEZ FOX ENTERTAINMENT...
POCIĄG?
NIE.
W DALSZEJ CZĘŚCI PROGRAMU PROPONUJEMY PAŃSTWU (RÓWNIEŻ BEZ OPŁAT LICENCYJNYCH) FILMY...
GDZIE SĄ LASKI?
TO NIE TEN PROGRAM, MORONIE.
"SLEEPY FELLOW" TIMA BURBONA, "FIFTH ELEFANT" i "NEON ZAWODOWIEC" LICKA BISONA, KLASYCZNY KRYMINAŁ "TRUDNY HARRY"...
GDZIE JEST PILOT?
SERIALE "TEXAS STRANGER" i "TOILET ZONE", A PO NICH WIECZORYNKA: "SŁONIK KA-BAR".
LASKI! LASKI! LASKI! LASKI!
NIE GADAJ TYLE, ZAGAPIASZ EKRAN!

PO ŚCIEMNIKU PRZEGLĄD FILMÓW ROBERTA ROBIGUZA: "EL MAJACZY", "DESPERANTO" i "OD ZMIERZCHU DO PIT-U"!..
O GODZINIE 21 PROGRAM "ZAWSZE PO 23-CIEJ". PO NIM FILM "TOTAL RIPOFF" PAULA CURUŚ-WERCHOVENA. NASTĘPNIE PROGRAM "KROPKA NAD Ü"...
CO TO JEST "Ü"?
TAKIE NIEMIECKIE PIWO.
POTEM "NEKROWIZJER" i DRAMAT TRANSGENICZNY "KROKODYL BAMBI"! A TERAZ 3106 i 3108 ODCINEK TELENOWELI "HIPOTERMIA - ZAKŁADNICZKA MIŁOŚCI"!
RANY, PATRZ!
TO DO DUPY
HIPOTERMIA - ZAKŁADNICZKA MIŁOŚCI
ODC. 3106 3108
TEGO DNIA, A BYŁ TO WTOREK, HIPOTERMIA CIERPIAŁA MĘKI ZŁAMANEGO SERCA, NIESPEŁNIONEJ MIŁOŚCI I LICZNYCH ODMROŻEŃ - TYPOWYCH PRZYPADŁOŚCI PODSTARZAŁYCH BOHATEREK SERIALU.
JEJ KARIERA PILOTA ŚMIGŁOWCÓW BOJOWYCH LEGŁA W GRUZACH GDY WYSZŁO NA JAW, ŻE JEST ŚLEPA.
LEONCJO OŚWIADCZYŁ SIĘ PO RAZ KOLEJNY.
Wibrator
INFORMAC
ZOSTAŁ ODRZUCONY.
KURNA OLEK!
JEJ ZŁY STRYJ EDUARDO SNUŁ NIECNE PLANY... A MOŻE BYŁO ODWROTNIE: NIECNY STRYJ i ZŁE PLANY?
PODOBNIE JAK JEJ ZŁE BRZYDKIE SIOSTRY: EDUKACJA, PISTACJA, LUSTRACJA i KOALICJA...

CHCĄC SIĘ JEJ POZBYĆ ...
BAM BAM
KUPILI JEJ SAMOCHÓD
PONIŻONA I ZROZPACZONA RUSZYŁA PRZED SIEBIE W MROKI NOCY.
RMM
NA NIC ZDAŁY SIĘ OSTRZEŻENIA STEVIE-GO WONDERA
SKUTEK MÓGŁ BYĆ TYLKO JEDEN: LEKARZ, KTÓRY PRZEPROWADZAŁ OPERACJĘ PLASTYCZNĄ PO TYM STRASZNYM WYPADKU ZAKOCHAŁ SIĘ W NIEJ BEZ PAMIĘCI ...
KOHAM JOM BES PAMIENCI
ON MNIE KOCHA BEZ PAMIĘCI!
KTO?
NIE WIEM, STRACIŁAM PAMIĘĆ.
KURNA OLEG!
TYMCZASEM JEDYNY CZŁOWIEK, KTÓRY MÓGŁ JĄ OCALIĆ PRZED SPĘDZENIEM RESZTY ŻYCIA W OBLEŚNYCH RAMIONACH DOKTORA COMPRENDE BYŁ W DRODZE...
OPS!
DUPA
ALE NAPOTKAŁ PEWNE TRUDNOŚCI
NIGDY NIE DOWIEDZIELIŚMY SIĘ KIM BYŁ.
HIPOTERMIA ZAMIESZKAŁA Z DOKTOREM, KTÓRY PODJĄŁ PRACĘ NA MAŁO EKSPONOWANEJ PLACÓWCE.
...
WKRÓTCE ZACZĄŁ PRZEJAWIAĆ DZIWNE SKŁONNOŚCI ...

... A JEGO RODZINA WPADŁA W KŁOPOTY FINANSOWE
POJAWILI SIĘ WIERZYCIELE ...
CLICK -CLAC
... I POBORCY PODATKOWI.
W ROZLICZENIU PRZEJĘLI WSZYSTKIE JEGO ZIEMSKIE DOBRA.
BOGUŚ! TO DLA CIEBIE!
TYMCZASEM JEJ ZAGINIONA SIOSTRA BLIŹNIACZKA W MROCZNYM ZAMKU W SZWARCWALDZIE KNUŁA PLAN PRZERWANIA TEJ IDYLLI...
ZAPOŻYCZONY Z "EKSTRADYCJI 3" POMYSŁ WYSADZENIA PAŁACU KULTURY I NAUKI BOMBĄ ATOMOWĄ BYŁ WŁAŚNIE TYM, CZEGO POTRZEBOWAŁA
TO DO DUPY, WYŁĄCZ GO.
DUPA, DUPA! YEAH! DUPA
ZAMKNIJ SIĘ, GŁĄBIE!
TV SCHODZI NA PSY.
KLIK
SKOCZ PO PIWO, GORSKY.
SAM SE SKOCZ PO PIWO, GORSKY.

AGE OF KINGS 2: THE CONQUERORS

Black LoBo

Od redakcji: niniejszy poradnik został napisany przez członków najlepszego polskiego klanu AoK, „_Black", wielokrotnych zwycięzców Smackdownów (http://www.mrfixitonline.com) oraz weteranów Zone'owych potyczek. Bardziej fachowo zrobić się tego nie da.

1. Build up

Dla każdej z cywilizacji jest bardzo podobny. Zaczynamy od budowy jednego lub dwóch domków, jednocześnie scoutem zataczając koła wokół Town Centera w poszukiwaniu owiec. Róbmy 2-3 kółka by znaleźć 8 owiec, 2 dziki, 2 kupki kamienia i złota oraz dobre miejsce na Lumber Camp. Na mapie wodnej bardzo istotne jest znalezienie dogodnego dojścia do wody, by postawić doki (najlepiej w stronę przeciwnika). Po wybadaniu okolic swojej bazy postaraj się znaleźć TC przeciwnika i zrobić tam podobny scouting jak u siebie, by później wiedzieć, gdzie najlepiej zaatakować.

Pierwszymi sześcioma chłopami obieramy owce, każdą po kolei. Jest to o tyle ważne, że każda żywa istota, która daje food, gnije, więc im intensywniej ją „obieramy", tym mniej fooda tracimy. Więcej niż sześciu parobasów spowoduje „korki" przy zbieraniu fooda, chłopi będą więcej czasu spędzać na dopchnięciu się do owcy niż na jej zbieraniu. Potem budujemy Mill przy jarzynkach i tam idą kolejni trzej chłopi. Non stop produkujemy chłopstwo, które buduje domy, tnie okoliczne drewno i podprowadza pod TC dziki (w międzyczasie robimy Looma, by chłop miał jakieś szanse na ucieczkę przed dzikiem). Gdy uzbieramy już drewno na Lumber Camp, budujemy go tam, gdzie według nas jest najlepsze miejsce (blisko TC i tak, żeby się chłopi nie klinowali). Gdy już wyzbieramy cały „żywy food", odpowiednio przydzielamy po 3 chłopów na kamień i złoto (później przyjdzie czas na farmy). 3-4 peonów powinno już iść do wybadanej bazy przeciwnika. Tak mniej więcej wygląda typowy build up do FLUSH-a oraz do potencjalnej obrony przed nim. Jest to o tyle ważne, że obecnie prawie każdy przeprowadza jakiś rodzaj feudal ataku, a żeby się przed nim odpowiednio obronić, również należy szybko awansować. Dobry czas feudala to 10-11 minuta na 23-25 jednostkach (wliczając scouta).

Pamiętajcie, że warto atakować wcześnie, gdyż w ten sposób wymuszacie pasywną grę przeciwnika i nawet jak on robi to samo u was w bazie, to będzie to robił mniej skutecznie niż gdyby mu nikt nie przeszkadzał. Dobrą metodą na zabezpieczenie się przed atakiem jest stawianie palisad między drzewami, wodą, cliffami itp., tak, żeby nie mógł przedostać się w okolice twojej bazy. Stawianie outpostów również jest wartościowe, szczególnie kiedy ich cena w kamieniu zmniejszyła się w porównaniu ze zwykłym AOK. Idąc „forwardami" do bazy przeciwnika po drodze opłaca się palisadować surowca. Później będziemy wiedzieli, jeśli przeciwnik zechce się za nie zabrać, i w związku z tym gdzie zaatakować. Sumując, początek gry to micromanagement ekonomiczny, żyłowanie czasu feudala, rozpoznanie terenu, wall off i przeprowadzenie pierwszych ataków.

2. Cywilizacje

Jest z czego wybierać. TC dodaje 5 nowych cywilizacji, co w sumie daje 18. Ze względu na styl gry, jaki zaprezentowaliśmy powyżej, najczęściej wybieranymi rasami są Chińczycy, Wikingowie, Koreańczycy, Majowie, Celtowie i Mongołowie. Wszystkie mają jakiś bonus ekonomiczny, ich rozwój dzięki temu jest szybki, co ułatwia wczesną ofensywę. Wyjątkowo dobrzy do FLUSH-a (Fast feudal rUSH) są Chińczycy, Majowie, Mongołowie i Wikingowie. Celtowie, Mongołowie i Koreańczycy to cywilizacje, które pozwalają na szybki castle (15 minuta) i postawienie zamku u przeciwnika przy najważniejszych surowcach, zaraz po awansowaniu, a co za tym idzie przeprowadzenie konkretnej akcji castlowej, popartej mangonelami, knightami i ramami. Cywilizacje, które nie są w pełni doceniane ze względu na swój powolny rozwój to Hiszpanie, Frankowie, Bizantyjczycy i Hunowie. Wszystkie one mają bardzo mocne armie imperialowe, ale niestety, w większości gier 1 vs 1 nie są w stanie w pełni rozwinąć skrzydeł, gdyż gra po prostu do imperiala nie dochodzi. Modni ostatnio stali się Japończycy i Persowie, ci ostatni po pewnych odkryciach taktycznych okazują się być całkiem uniwersalną rasą, dobrą do wielu różnych strategii. Obie te cywilizacje mają pokaźny (bardzo wczesny) bonus ekonomiczny i radzą sobie nieźle we wszystkich epokach. Ich jednostki zamkowe (u Japończyków samuraje, u Persów słonie) zmasowane potrafią wzniecić niezły chaos w bazie przeciwnika.

Na koniec zestawienia cywilizacji słowo o Koreańczykach. Jest to nowa cywilizacja, która dość szybko w kręgach graczy urosła do miana przegiętej (tak jak Teutoni w AOK), a to głównie ze względu na ich jednostkę zamkową - war wagons. Jest to rodzaj konnych strzelców z dużą ilością Hit Pointów, pierce armorem, atakiem, zasięgiem i relatywnie niską ceną. Bardzo dobrzy w castlu, nie przejmują się TC przeciwnika, doskonale nadają się do rajdów po chłopach i bardziej zaawansowanych ataków castlowych. Mówię tu oczywiście o RM, czyli random ma-

nie, gdyż w DM - deathmatchu, gdzie startujemy z 10 tys. fooda, wooda, golda i 8 tys. stone, wr wagony już nie mają aż tak wielkiego znaczenia. Wtedy do akcji wchodzą koreańskie siege onagery ze zwiększonym zasięgiem. Ich masówka jest nie do zatrzymania. Rozwalają praktycznie wszystko, nie wykluczając zamków!!! I co o tym sądzicie? Przegięta rasa.

3. Mapy

Najbardziej popularną mapą jest oczywiście Arabia. Tylko ląd, klasyczny układ surowców, prawie zawsze wojny feudalowe, czasem przeciągające się do impa. W zasadzie można tu przetestować większość strategii, gdyż układ mapy jest bardzo przewidywalny.

BALTIC - fletching, później w castlu upgreade'y na war galleya, na zasięg, pancerz itp., aż do impa. Podstawowa.

MEDITERRANEAN, COASTAL, ISLANDS, TEAM ISLANDS - mapy wodne (czyli takie, na których koniecznie należy zbudować flotę). Obowiązującą strategią na tego typu mapach jest szybki feudal (tzn. 10-11 minuta) z gospodarką nastawioną głównie na drewno i złoto, by móc produkować non stop flotę (na początku z 2-3 doków, później w zależności od ilości drewna dostawiamy kolejne). Panowanie na wodzie jest kluczowe na tych mapach, ponieważ w ten sposób możemy łatwiej kontrolować ewentualny drop przeciwnika lub wręcz eliminować taką opcję poprzez szczelne otoczenie jego wyspy statkami. Nie zbuduje wtedy doków tak, żebyśmy tego nie zauważyli, czyli wszelkie dropy do nas odpadają. Nie znaczy to oczywiście, że my tego nie zrobimy. Dlatego gdy już morze mamy opanowane, budujemy transport, wkładamy doń kilku chłopów i ruszamy na wyspę wroga, gdzie zaczynając od zamku przeprowadzamy typowy atak castlowy na lądzie. Bez względu na to co się dzieje, należy pamiętać o upgrade'ach do floty. Najważniejsza zasada: nie pozwolić przeciwnikowi na zakiszenie floty i przejęcie morza!

OASIS - nowy rodzaj mapy. Wyobraźcie sobie Arabię z wielkim jeziorem pośrodku, gęsto otoczonym lasem. Według nas najlepiej tutaj wyprowadzić szybki atak feudalowy, jednocześnie odpalisadowując się od przeciwnika (w przypadku teamów z jednej strony, w przypadku 1vs1 z obu - potencjalny kontratak może przyjść z dwóch stron na tej mapie).

GHOST LAKE - również nowa mapa - wielkie lodowe jezioro na środku, na którym nie można nic budować, dlatego zdobycie jak największego terenu jest tu kluczowe. Jak to zrobicie to już wasze zmartwienie - dodam tylko, że większość wymienionych taktyk można tu bez problemu wykorzystać.

NOMAD - kolejna nowa mapa - startujesz bez TC, tylko z chłopkami. Tutaj należy jak najszybciej znaleźć miejsce z odpowiednio dużą ilością fooda w okolicy i postawić TC. Następnie rzucamy się na ten food i pompujemy chłopów. Nie przejmuj się nędznymi czasami jakie się na tej mapie osiąga - feudal rzędu 16-30 to normalka.

BLACK FOREST - znienawidzona przez wielu mapa do „kiszenia ogóra". Jest to wielka puszcza, a respawny graczy oddziela zwykle jedno wąskie przejście, które odpowiednio zapalisadowane/zawallowane zapewnia nam komfortowy rozwój do późnego impa. Gdy już zgromadzimy odpowiednio zmasowaną ekipę, burzymy nasze mury i napieramy z całą furią rozpędzonego nosorożca. Nasza rada na tę mapę: weźcie cywilizację z siege onagerami, które potrafią „przebijać" się przez las. Czasami przeciwnik zawallują się lepiej od nas.

RIVERS, HIGHLAND - najczęściej masy lądu oddzielone od siebie rzeką, na której znajduje się kilka przejść. Nie muszę chyba pisać jak kluczowe jest odnalezienie tych przejść, zapalisadowanie ich zanim zrobi to przeciwnik i przejście chłopkiem na stronę wroga, by móc potem przeprowadzić atak w feudalu, castlu lub impie, wedle woli. Warto też na tych mapach zrobić flotę, by lepiej kontrolować przejścia i brzegi.

SCANDINAVIA - warta opisu mapa, gdyż znacznie różni się od pozostałych. Po pierwsze nie ma tam krzaczków, co zdecydowanie zmienia twój build order. Po drugie jest na tej mapie woda, ale każdy team ma „swoją", więc warto zainwestować w rybki - przeciwnik będzie miał trudności z zaatakowaniem twojej floty, a ty będziesz miał dodatkowe źródło fooda. Proponowany build order: 6 chłopków na owce, następni na drzewo, lumber camp, doki. Zostawiasz 6-7 chłopów na drewnie i robisz fishing boaty z doku. Następni chłopi dołączają do tych, którzy oprawiają owce, potem dziki (są tu aż 3), po kliknięciu feudala standardowo dajemy chłopów na kamień i złoto (po około 5) oraz zaczynamy palisadować respawn jeśli to możliwe (bardzo często tak jest), natomiast około 6 chłopków idzie wybudować Mill przy jelonkach (też jest ich sporo) i zbiera je. W połączeniu z foodem z łódek powinno to spokojnie starczyć na castla. Jeśli atak się nam udaje, to chłopi w feudalu idą na gold, stone i food. Atakujemy i staramy się szybko wejść do castla korzystając z dodatkowego fooda na morzu. Jeśli się nam nie udaje, bo np. przeciwnik dobrze się zapalisadował, to proponujemy zwiększyć liczbę chłopów na drewnie do jakichś 12, dostawić doki i następnych wysyłać już na fooda (farmy etc. + łódki z 2 doków). Zostawiamy naszych chłopów na złocie i kamieniu, gdyż i tak szybko wejdziemy do castla, a food z morza, sporo golda i stone'a przełoży się na BARDZO mocny atak w castlu.

4. Strategie

Najpopularniejszą strategią jest wspomniany już FLUSH. Build up do niego już opisaliśmy, dodamy więc tylko kilka praktycznych porad odnośnie samego ataku. Zawsze staraj się stawiać „zkombowane" wieże, czyli tak, żeby się nawzajem osłaniały. 4 chłopów bardzo szybko niszczy wieżę, której nikt nie chroni. Załadowanie wieży chłopami ma większy efekt na rozwalanie budynków, niż gdyby załadować tam łuczników, gdyż chłopski bonus vs buildings przenosi się na strzałki z wieży. Pamiętajcie o tym przy walkach wieża vs wieża. Odcinamy przeciwnika najpierw od stone/wood a później gold/food. Przy dobrym FLUSH-u kończymy przeciwnika w 20-25 minut. Dobry castle przy FLUSH-u to około 23-25 minuta, słaby - powyżej 30.

TOWER RUSH - zmodyfikowana forma **FLUSH-a**, tyle, że nie dokładamy żadnego wojska i wchodzimy do feudalu na 18 chłopach, mniej więcej w 8.20-9 minut. Strategia ta polega na błyskawicznym owieżyczkowaniu przeciwnika, zanim on jeszcze wejdzie do feudala.

MILITIA RUSH - trudny do wykonania, aczkolwiek bywa baaardzo skuteczny. Nastawiamy się głównie na food i gold. W 7 minucie do bazy przeciwnika zaczynamy pompować milicjantów. Jak dobrze pójdzie, po pewnym czasie będzie siedział w TC i kwiczał, a my spokojnie wejdziemy do feudala/castla i pojedziemy mu całą bazę masówką (już wtedy) long swordsmanów.

TYPOWY **CASTLE ATTACK** - castle 16-17 minut, zamek u przeciwnika, ramy, knighci, mangonele, mnisi, łucznicy i pikinierzy. Niemożliwe? Oj możliwe, możliwe.

MAYAN CLEW - caslte 15 minuta. Pod bazą przeciwnika stają - Siege Workshop, 2 baraki, z których pompujemy eagle warriorów i ramy. Ładujemy ekipę do ramów i jedziemy na TC. Prawda, że proste? Drewno i złoto to priorytet przy tej strategii.

CELTIC SIEGE RUSH - korzystając z celtyckiego bonusu na siege workshop i zbieranie drewna wchodzimy do castle w 14.30-15 minucie i z dwóch Siege Workshopów pompujemy scorpiony i mangonele. Później można dodać knightów na jazdy po chłopach, ewnetualnie mnichów do przejmowania wrogich knightów.

KISZENIE OGÓRA - patrz opis mapy Black Forest.

ŁÓDKI - patrz opis wodnych map.

To tyle rad. Gdybyście byli bardziej zainteresowani zgłębieniem tajników AOK TC, to dajcie znać.

P.S. Special thx to: reszte klanu Black w squadzie: Voland, Keader, Exile za pomoc w napisaniu tego poradnika, Yane - ze... on wie ze co i właścicielowi Areny za możliwość gry na necie.

Dark Reign 2

Wirtualny świat, wypełniony grami komputerowymi, jest wspaniały! Tuż obok widzicie poradnik do AoE2 (s emanderek Bolopunq)), pełen profesjonalnych uwag dotyczących starć średniowiecznych armii z całego świata. Za chwilę możecie przenieść się w fantastyczną przyszłość świata DARK REIGN 2 i również w nim odnosić wspaniałe zwycięstwa dzięki wrodzonemu geniuszowi strategicznemu i kilku moim poradom. I na tym właśnie polega według mnie idea doskonałego dowódcy, z jednakową sprawnością poprowadzi atak ciężkiej konnicy, flotylli kosmicznych ścigaczy czy tłumu grubych bab szturmujących najtańszy supermarket w mieście. Pewne idee, dane wejściowe i manewry taktyczne są po prostu jednakowe, niezależnie od miejsca aktualnego, któremu aktualnie wydajemy rozkazy.

TAELON

Jak w wielu innych RTS-ach, również w DR2 podstawą zwycięstwa jest opanowanie złóż surowców, umożliwiających nam uruchomienie wojennej maszyny produkcyjnej. W misjach kampanii prawie zawsze drugie źródło taelonu znajduje się bardzo blisko bazy i jest z reguły dość słabo bronione. Kiedy tylko stworzysz podstawową grupę uderzeniową oraz zgromadzisz surowce na wybudowanie kilku wieżyczek do późniejszej obrony przyczółka, zaatakuj i przejmij jak najwięcej pól bogatych w surowce. Przejęcie większej ilości złóż niż twój przeciwnik jest jeszcze ważniejsze w trybie wieloosobowym. Zawsze przed walką zapoznaj się z mapą, a zwłaszcza z położeniem pól surowca. Spróbuj zorientować się, czy przeciwnik wcześnie rzuca się na wiele potencjalnych złóż. Zauważ, że jest wtedy bardzo podatny na rush (patrz niżej). Jeśli gość zaszywa się w swojej bazie, zajmij jak najwięcej terenu (ale ostrożnie) i zagłódź go na śmierć wyniszczającymi bitwami. Pamiętaj o recyclingu rafinerii po wyczerpaniu lokalnych źródeł dochodu.

W DR2 nie wygrasz wojny produkując olbrzymie ilości jednostek jednego typu. Każda, nawet pozornie wspaniała (tania, silna, latająca itd.) jednostka ma swego śmiertelnego wroga, który potrafi zniszczyć twoją wypieszczoną armię nie ponosząc praktycznie żadnych strat. Natomiast ciekawą taktyką jest wyprodukowanie dwóch rodzajów jednostek. Pierwsza grupa to twoje ulubione jednostki atakujące (weźmy na przykład enforcera). Teraz pomyśl, jakie jednostki są ci w stanie zrobić największą krzywdę (przeciwlotnicze) i drugą grupę stwórz z jednostek specjalizujących się w ataku na twojego wroga (w tym przypadku dowolne jednostki antypojazdowe). Aby stać się jeszcze lepiej przygotowanym na wraże ataki, nie wahaj się tracić tanich jednostek używanych do zwiadu i uzyskiwania informacji o stanie jego armii.

RUSH

Pamiętaj o wywieraniu ciągłej presji na swojego przeciwnika, męcz go wypadowymi atakami, szukaj dziur w systemie obrony bazy, atakuj bezbronne rafinerie i colectory. Jeśli uda ci się zmusić go do skoncentrowania się na obronie okolicy swoich budynków, to osiągnąłeś już 75 proc. zwycięstwa.

W DR2 są dwie metody szybkiego wygrania bitwy z żywym przeciwnikiem, jednak musisz wiedzieć, że obie są dość ryzykowne i kosztowne (czyli jeszcze bardziej ryzykowne), zwłaszcza na mapach o standartowych ustawieniach taelonu. Pierwszy sposób to wybudowanie kilku fabryk i błyskawiczne wystawienie armii dzięki zwiększonym możliwościom produkcyjnym. Druga to stworzenie ofensywnej bazy produkcyjnej tuż obok bazy przeciwnika w celu skrócenia drogi dojazdowej produkowanych tam jednostek.

Myślę, że czasem warto ponieść ryzyko takiego planu ataku, tylko po to, żeby odebrać

Jednostki Jovian Detention Authority (JDA)

Jednostka JDA	Hapek	Czas produkcji	Punkty Dowodzenia	Koszt taelonu	Prędkość	Zasięg wzroku
Guardian	125	00.15	2	150	Średnia	Średni
Enforcer	750	00:24	2	300	Średnia	Średni
Castigar	275	00:24	2	450	Średnia	Średni
Psi-tech	100	00:18	2	500	Mała	Średni
Shadowhand	100	00:30	2	700	Średnia	Duży
Watchman	250	00:24	3	350	Szybka	Średni
Blackstar	175	00:30	3	800	Szybka	Średni
Striker	300	00:36	3	1,200	Szybka	Średni
Warden	300	00:24	3	600	Średnia	Średni
Rover	200	00:30	3	400	Średnia	Średni
Bulldog	350	00:40	3	700	Średnia	Średni
Growler	450	00:36	3	1,000	Średnia	Średni
Mastiff	250	00:42	3	1,200	Mała	Średni
Patrol cruiser	300	00:30	3	600	Szybka	Średni
Dreadnaught	200	00:36	3	900	Średnia	Średni
Tech boat	200	00:24	3	500	Średnia	Średni
Sky fortress	800	02:30	4	2,500	Mała	Średni
Collector	500	00:30	1	750	Średnia	Średni
Hover collector	500	00:30	1	1,000	Średnia	Średni

SZPIEDZY TACY JAK MY

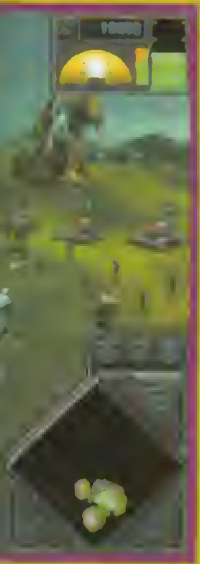
Pamiętając o tym, że obie strony mają jednostki szpiegowskie (shadowhand u JDA i infiltrator u Sprawlerów), mogące przybrać postać piechoty wroga. Aby sztuczka się udała musisz widzieć swoją jednostką i wrogiego piechociarza, samemu pozostając w ukryciu. Możesz użyć w tym celu wieżyczek z kamerami, jednostki samobójczej lub po prostu być bardzo dokładnym. Kiedy już sztuczka ci się uda polecam wejście do bazy wroga i wykradzenie taelonu (z rafinerii), energii (z elektrowni) lub zmniejszenie pola widzenia wroga (command center). Pamiętaj, że możesz zostać wykryty przez wardeny lub disruptory.

mogą. »Ale jak???« (yak? – Red.S) od przeciwnika, którego właśnie rozgnietliśmy w pył.

Jednostka JDA	Siła przeciw piechocie	Siła przeciw pojazdom	Siła przeciw budynkom	Siła przeciw lotnictwu	Siła przeciw marynarce
Guardian	Duża	Średnia	Średnia	Nie strzela	Średnia
Enforcer	Duża	Mała	Mała	Mała	Mała
Castigar	Średnia	Masakruje	Duża	Średnia	Duża
Psi-tech	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela
Shadowhand	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela
Watchman	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Masakruje	Nie strzela
Blackstar	Mała	Mała	Mała	Masakruje	Mała
Striker	Duża	Masakruje	Masakruje	Nie strzela	Duża
Warden	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela
Rover	Masakruje	Masakruje	Duża	Nie strzela	Duża
Bulldog	Masakruje	Mała	Mała	Nie strzela	Bardzo mała
Growler	Mała	Masakruje	Masakruje	Nie strzela	Duża
Mastiff	Średnia	Duża	Masakruje	Nie strzela	Duża
Patrol cruiser	Masakruje	Masakruje	Masakruje	Średnia	Masakruje
Dreadnaught	Średnia	Duża	Masakruje	Nie strzela	Duża
Tech boat	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela
Sky fortress	Masakruje	Masakruje	Masakruje	Nie strzela	Masakruje
Collector	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela
Hover collector	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela	Nie strzela

SZTUCZKI JDA

Nie koncentruj się na enforcerach, którzy zbyt łatwo giną od ataku jednostek przeciwlotniczych. Użyj guardianów i castigarów wspartych przez bulldogi lub growlery (zależnie od tego, czy przeciwnik poszedł w piechotę, czy w pojazdy). Dorzuć kilku watchmanów jako odpowiedź na atak vulturów. Spróbuj w miarę szybko wybudować kilka mastiffów i atakuj nimi jako osłony używając jednostek ww. Jako oczu zapewniających daleki zasięg strzału użyj wieżyczek z kamerami. W późnych fazach walki skorzystaj z telepadów i zaatakuj bazę wroga z zaskoczenia. Pilnuj swojego wyjścia z teleportu. Zabezpiecz się przed kontratakiem. Każda grupa twoich wojsk powinna zawierać jednego wardena, który w porę dostrzeże pułapki zastawione przez scavery.



SZTUCZKI SPRAWLERÓW

Bardzo dobrą kombinacją jednostek jest armia wymieszana ze skulkerów używanych do zwalczania nieprzyjacielskiej piechoty oraz judasów walczących z pojazdami i lotnictwem. Później można dorzucić do tego kilka scorpionów oraz go-go. Jeśli twój wróg zaatakuje enforcerami (częsty błąd) lub lotnictwem, go-go sy wybiją mu ten pomysł z głowy.

Pułapki scaverów to wspaniała broń. Załóż je wokół swoich rafinerii oraz w okolicach niczyich (pozornie nie bronionych) źródeł taelonu. Jeśli przeciwnik nie używa wardenów, spróbuj wciągnąć jego armię prosto na pułapki i od razu kontratakuj.

Yak

BWP to coś więcej niż zwyczajny Bojowy Wóz Piechoty. Ale o tym już wiecie. Proponujemy więc kolejne pytania konkursowe.

Blair Witch Project

KONKURS NIEUSTAJĄCY

?Pytania!

1. Kto jest głównym bohaterem Blair Witch
2. Ile dzieci zabił Rustin Parr
3. Kim był Kyle Brody

!Odpowiedzi?

Prawidłowe odpowiedzi na kartkach pocztowych przysyłajcie na adres redakcji do 30 listopada 2000.

Nagrody będą wspaniałe.

Pierwszych pięć osób otrzyma Nocturne. Następna dwudziestka dostanie Blair Witch Project. Jest o co powalczyć. Uważajcie jednak na wiedźmę i klątwy!

Sponsorem konkursu jest Onet.pl o/OPM Play-it

EARTH 2150
THE MOON PROJECT
GRY TAŃSZE NIŻ U PIRATA!!!
polska gra
CD
THE MOON PROJECT
Podstawowa wersja gry
za jedyne
19,95
Tym, którzy czują niedosyt proponujemy wzbogaconą wersję gry (22 filmy, 40 utworów audio, język skryptowy EarthC do projektowania indywidualnych kampanii i parametrów jednostek, a ponadto kreator sztandarów, edytor map, puzzle, tapety i wiele innych dodatków).
A to wszystko w kartonowym pudełku i instrukcją obsługi
za 69,95 zł.
Sprzedaż wysyłkowa: tel. (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl, e-mail: sales@topware.pl
The Moon Project © TopWare Interactive 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja TopWare Poland.
TopWare INTERACTIVE

QUAKE WORLD

Roos

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

QW [illegible] nie [illegible] Zapraszamy http [illegible] ny poland com [illegible] aby poczytać o [illegible] lidze

* * *

Ligi online to [illegible] Wasza para ka oczy? [illegible] cie wybrać się [illegible] party do Dębicy. Więcej [illegible] pod adresem http [illegible] com dqv

* * *

Jeżeli [illegible] wy bankrot wypada [illegible] w [illegible] [illegible] orgl z [illegible] arty [illegible] Farba do hełmów [illegible] podobno trzyma się [illegible] a efekt możecie ocenić poniżej.

* * *

Nie minął tydzień od zakończenia turnieju w [illegible], a już powstały [illegible] nowych imprez Q3 [illegible] teamplaya 4on4, w której więcej [illegible] tiowym [illegible] http [illegible] re-set com pl [illegible] gi 1na1 [illegible] w [illegible] na [illegible] na łamach QW [illegible] się o ra[illegible]

* * *

Wombat [illegible] Stickman, wycofał się na [illegible] nieokreślony z aktywnej gry w Quake. Twierdzi, że chce [illegible] do nauki i „ustawić sobie [illegible]". Wracać do nauki?!?!

* * *

Demo VenOm-a i Krogotha nagrane [illegible] w Siemianowicach [illegible] komentarze [illegible] czytelników wielkich serwisów [illegible] SReality czy Challenge World. [illegible] po [illegible] było „Niewiadomo [illegible]". Nagranie [illegible] na ResetCD

CPM POLISH OPEN Siemianowice 2000

W ostatni weekend września doszedł w końcu do skutku turniej, o którym wspominałem obszernie na łamach poprzednich edycji QW. Pierwsza faza - eliminacje w sieci - pokazała, że walka będzie bardzo zażarta i na najwyższym poziomie. Okazało się, że atrakcyjność finałów przeszła oczekiwania wszystkich obserwatorów.

Od pierwszych rund eliminacyjnych wybijało się kilku zawodników, którzy ostatecznie zajęli czołowe miejsca w imprezie: VenOm, Krogoth, Verbal i jego brat Fetter. Kibice obserwujący grę przez dwanaście (!) proxy QTV, wydawali się zaskoczeni stosunkowo niską formą wicemistrza eliminacji sieciowych B. Wiadomości z pola walki były nadzwyczaj skąpe, organizatorzy robili, co mogli, ale o niektórych sprawach po prostu zapomnieli lub nie mieli na nie czasu (brak wyników meczy, brak drabinki DE). Na szczęście był kanał IRC (#siema), na który od czasu do czasu wpadał ktoś z uczestników lub organizatorów, podając kilka najświeższych wiadomości. Wśród nich najczęściej przewijało się zdanie: „Wygra VenOm".

I tak się stało. Czternastolatek z Wrocławia odjechał z imprezy z komputerem ufundowanym przez firmę CKT-Procesor. W finale w dwóch meczach rozprawił się z Krogothem, choć walkę na CPM3 prawie przegrał. Kolejne miejsca zajęli: Verbal, Fetter, R, Kwak i Sting. Zaskoczeniem była dopiero ósma pozycja B. Drugie i trzecie miejsce nagrodzono kartą GeForce2 MX i Soundblasterem Live. Zdobywcom miejsc 4-7 na osłodę pozostały gry komputerowe od firmy Scanmot. Lokalnym patronem imprezy był Goniec Górnośląski.

Ostatnie mecze skończyły się po godzinie piątej rano. Na przyszłość warto zastanowić się nad rozłożeniem takiej imprezy na dwa dni, dla dobra wszystkich zaangażowanych stron.

HORROR w SEULU

Z Korei Południowej, gdzie na początku października rozgrywa się „światowa cyberolimpiada", wyciekają powoli coraz dziwniejsze wiadomości. Ponad stu uczestników mistrzostw (suma nagród 300 tys. USD) zostało skoszarowanych w lesie, w ośrodku wypoczynkowym oddalonym o kilkadziesiąt kilometrów od Seulu. Nie wolno im opuszczać terenu ośrodka. Próba zwiedzenia leżącego nieopodal miasteczka przez ekipę Australii zakończyła się złapaniem zbiegów w barze i odstawieniem ich pod eskortą do miejsca pobytu. Trzydzieści maszyn treningowych wyposażono między innymi w nowoczesne akceleratory Voodoo2, dzięki czemu nie da się na nich praktycznie grać w QUAKE3. Ekipa amerykańska podobno porozumiewa się z resztą świata celem zorganizowania strajku protestacyjnego.

Części uczestników przeszkadza hotelowa niedogodność - brak łóżek. Rozłożone na ziemi materace nie są najwyraźniej wygodne. Wakacje w Korei potrwają prawie dwa tygodnie.

Za miesiąc przedstawię dalszą część relacji, tym razem opartą na oficjalnych informacjach, a nie plotkach przynoszonych przez gołębie pocztowe i grypsy wydmuchiwane za mury („hotel" nie posiada jakiegokolwiek łącza internetowego).

FRAG 4 FRAG 4 FRAG 4

Coroczna impreza CPL „The Frag" zmieniła w tym roku termin i format rozgrywek. Trzy lata z rzędu podczas Haloween Weekend wyłaniano najlepszego gracza 1 na 1, ale w końcu przyszła pora na zmiany i do walki zaproszono kilkadziesiąt czteroosobowych teamów (plus piąty „trener"). O ile Ameryka była reprezentowana adekwatnie, goście z Europy mieli powody do narzekania. Zabrakło takich sław jak chociażby [9]EU. Allstars czy słynnej po wygraniu BWEC ekipy narodowej Rosjan.

Faworyci nie zawiedli. Osiem tysięcy dolarów za pierwsze miejsce zgarnął klan Kapitol, pokonując w finale Revolution. Kapitol z Fatal1ty w składzie nie przegrał ani jednej walki w całym turnieju (przegrał tylko pojedyncze mecze, grano do dwóch zwycięstw). Wicemistrzostwo Kanadyjczyków z klanu r3v było dla wielu zaskoczeniem, gdyż poza mistrzostwem QIL (czasy QW) nie jest to utytułowany zespół.

Z dobrej strony pokazali się Szwedzi z Eyeballers, zajmując trzecie miejsce. Drugi po cK wielki faworyt turnieju, Stickemen, musiał zadowolić się czwartą lokatą. Piąte i szóste miejsca zdobyły Schroet Kommando (Niemcy) oraz Ichorvile. W meczu o siódme miejsce Abuse przetrzepało gruntownie amerykańską część [9].

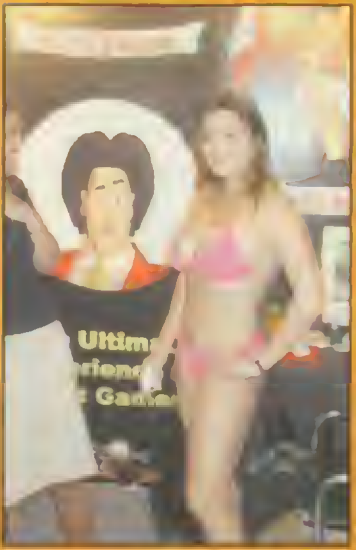
Warto wspomnieć o dwóch imprezach towarzyszących: All Female Tournament i zawodach DOOM2. Uważana za najlepszą kobietę w światku QUAKE Kornelia została w finale pokonana przez nieznaną szerzej Agatkę Succubus. Wcześniej odpadła między innymi muza Johna Romero, Killcreek. Turniej DOOMA2 toczył się własnym życiem i ciężko było zdobyć o nim jakiekolwiek informacje. Z tego, co udało się zebrać, wynika, że znane osobistości (Romero, Polish, Leprechaun, Paradox, Wiseguy, H2H) odpadły dość wcześnie, a najpoważniejszym kandydatem na zwycięstwo w trzyosobowym finale był Randy Pitchford z Gearbox Software.

Impreza była udana - kontrastowała z dziwactwami wyczynianymi przez koreańskie organizacje, takie jak Battletop. Wszyscy uczestnicy spokojnie rozjechali się do domów, czekając na kolejne mecze w QIL.

Tim Sweeney (główny [illegible] pracujący nad Unrealem i UT) [illegible] komu składać pokłony. Carmack [illegible] nikim, bo tak naprawdę liczy się tylko Romero i jego Daikatana. [illegible]

Sytuacja klanów Q3 zaczyna powoli przypominać sponsorowanie amatorskich drużyn koszykarskich występujących w polskiej WNBA. We wrześniu umowy o sponsoring podpisały dwa teamy: Abuse i Stickmen. Pytanie pewnie: czy i kiedy coś takiego zawita do Polski? Nieprędko.

Kolejny odcinek [illegible] pod tytułem „Turnieje, na które warto [illegible]". Dzisiaj prezentujemy drugą część relacji z ECTS



INWASION

GOV-
RCTWO
STOSOWA
NE

Zastanawialiśmy się ostatnio, co tracimy w związku z rotacją. W tym miesiącu uzupełnimy ten wątek. Niestety, w chwili pisania tych słów nie za dużo jeszcze wiemy - odbył się dopiero turniej przedpremierowy (prerelaase) i... jak na razie niewiele ponad to (w sklepach kart z Inwazji jeszcze nie ma). Gdy będziecie czytali ten artykuł, to karty z nowego dodatku będą już spoczywały w taliach i klaserach. To, co tu wyczytacie jest więc w większości zaledwie teoretycznymi rozważaniami, opartymi na lekturze i zdrowym rozsądku, ale nie na „playtestingu".

A więc od razu do rzeczy: krótkie podsumowanie ciekawszych kart z poszczególnych kolorów z punktu widzenia Standardu:

Red:

- **Mage's Contest** - czerwona kontra. Zastosowania są oczywiste - przydatna w agresywnych taliach, szybko zadających spory damage. Pozwala postawić przeciwnika (ale i nas w sumie też) przed wyborem mniejszego zła, do pewnego stopnia można ją traktować jako direct damage. Karta niewątpliwie ciekawa, acz niekoniecznie potężna.

- **Scorching Lava** - przyzwoity direct damage. Z zapłaceniem kosztu kickera pozwala pozbyć się bardzo męczących dla czerwonego koloru regeneratorów czy też nawet Nether Spirit'a. Nie popełniacie błędu porównując tą kartę do innych direct'ów, które już opuściły typ 2.

- **Shivan Harvest** - ciekawy sposób na niszczenie lądów innych niż podstawowe. Być może znajdzie się w jakichś taliach jako karta „utility" - używana w odpowiedzi na coś, co zabija nasze stworki.

- **Skizzik** - może nie Ball Lightning, ale całkiem solidny stworek. Za 4 mana 5 damage'u (zakładając, że nie ma blokerów) bądź za 5 mana istota 5/3 z bonusami - znajdzie się w wielu czerwonych taliach.

- **Urza's Rage** - jedna z potężniejszych kart w całym Invasion. Bez zapłacenia kickera użyteczny (niekontrolowalny) direct damage. Z zapłaceniem pełnego kosztu (za 12 mana!) droga do zwycięstwa przeciwko kontrolnym taliom (przeciwko innym nie uzbieramy takich ilości lądów). Jeśli zamierzacie budować powolną talię, zabezpieczcie się przeciw Urza's Rage! Zachęcam zwłaszcza do Misdirection.

Black:

- **Addle** - nie jest to Duress, co nie zmienia faktu, że jest to sensowny discard. Używany będzie zapewne często, zwłaszcza jako metoda na „pozbycie się" kart, które przeszkadzają całej naszej strategii.

- **Desperate Research** - użyteczny zwłaszcza w taliach, w których i tak mniej więcej wiemy, co nadchodzi. Może pojawi się w innych, np. jako forma tutora w kombo-deckach. Zaletą jest fakt, że poszukiwaną kartę dostajemy do ręki, a nie na górę biblioteki.

- **Nightscape Apprentice** - sympatyczny stworek, który umożliwia w multikolorowych taliach ciekawe tricki. Zwłaszcza miłe jest cofanie na rękę własnych stworków, które dają dodatkowy efekt przy wykładaniu.

- **Ravenous Rats** - nic nowego, ale solidna sprawa. Jeden z kandydatów do wracania na rękę z pomocą Nightscape Apprentice'a.

- **Soul Burn** - to nie jest Drain Life, niestety. Może się jednak jeszcze przydać.

- **Trench Wurm** - wydaje się być dobry. Może nie na miarę Avalnche Rider's, ale warto dać mu szansę.

- **Twilight's Call** - być może powstanie jakiś deck oparty na nim, ale nie będzie to prosta sprawa. 6 mana za zubożonego Living Death, cokolwiek sporo.

- **Yawgmoth's Agenda** - trudno w tej chwili coś powiedzieć, jak znam życie pojawi się z okazji tego zaklęcia jeszcze kilka errat. Tym niemniej potencjalna baza kombo-decku.

Blue:

- **Exclude** - wydaje się sensowną kontrą, o ile środowisko będzie zawierało spory procent talii opartych na stworkach (a na to się zanosi). Jest lepsza niż Remove Soul, ale gorsza niż wiele innych kontr. Wszystko zależy od metagame.

- **Fact or Fiction** - doskonałe zaklęcie. Za 4 mana, jako instant, ciągniemy 2 lub 3 karty (w przybliżeniu). Zapewne pojawi się w wielu taliach niekoniecznie wielokolorowych.

- **Opt** - niepozorne, ale przydatne zaklęcie. Zmniejsza naszą talię poniżej dopuszczonych w przepisach 60-ciu kart.

- **Prohibit** - nowszy, poprawiony Spell Blast. Dzięki kickerowi stał się zupełnie grywalną kartą i co również ważne, dzięki jednej niebieskiej manie - grywalną w taliach wielokolorowych.

- **Repulse** - wydaje się niezłym kandydatem do talii zwanej jakiś czas temu „Xerox" - idea polega na zmniejszeniu decku dzięki cantripom (takim jak np. Repulse) i dzięki temu „skoncentrowaniu" najprzydatniejszych zaklęć. Kolor niebieski po rotacji wydaje się umożliwiać budowę przyzwoitego Xerox'a.

Michał Macioszczyk

- **Teferi's Response** - trudna do ocenienia karta. Jeśli będziemy mieli okazję sensownie jej użyć, jest świetna. Może się jednak zdarzyć, że nie będziemy mieli możliwości w ogóle jej rzucić. A marnować miejsce w sideboardzie szkoda... A więc znowu, metagame. W uproszczeniu: ile Rishadan Port'ów w okolicy. Przy okazji przypomnę, nie ma obowiązku ich używania do tapowania lądów przeciwnika.

- **Vodalian Merchant** - małe deja vu. Ten stworek bywa użyteczny. Poza „zmniejszaniem" talii można pokombinować nad taliami, które zapełniają cmentarz, by później z niego korzystać.

- **Worldly Counsel** - nowa wersja Impulse'a. Niewątpliwie gorsza, aczkolwiek grywalna. W teorii możemy obejrzeć nawet 5 kart, jednak nie sądzę, by ktokolwiek grał taką talią. Nawet oglądając 2 karty, nie tracimy na tym. Znowu klania się Xerox.

Green:

- **Blurred Mongoose** - sensowny mały stworek. Tym sensowniejszy, im więcej kontrolnych decków z małą liczbą stworków a ze sporą liczbą kontr. Nawet gdyby przeciwnik kontr nie miał, to 2/1 za 2 mana niemożliwy do namierzenia nie jest złym rozwiązaniem.

- **Explosive Growth** - wymaga dokładniejszego testowania. Giant Growth jest lepszy, jednak Wild Might już raczej porównywalny... Na pewno nie nowe odkrycie zielonego koloru, jednak także nie wstyd.

- **Fertile Ground** - powrót karty, która była wkładana do talii. Jeśli kogoś nie stać na Birds of Paradise, niech da jej szansę.

- **Jade Leech** - 5/5 za 4 mana, nawet z nieprzyjemną wadą, jest niewątpliwie nie do pogardzenia. Konkurencją jest Blastoderm, jednak Jade Leech czarami ową rywalizację wygra.

- **Kavu Chameleon** - kolejny zielony spory stworek. Niekontrowalny, a dzięki specjalnej zdolności jeśli tylko mamy jedną wolną zieloną mana, nie boimy się wielu czarnych removali.

- **Kavu Titan** - nareszcie doskonały stworek z kickerem. Do wyboru: 2/2 za 2 mana i 5/5 z trample za 5 mana - Kavu Titan prawdopodobnie pojawi się w wielu różnych taliach.

- **Restock** - na pierwszy rzut oka nieźle. Żadnych układów na tym nie wymyślimy (errata), jednak karta ta to zarówno card advantage, jak i tzw. quality advantage. Zapewne pojawi się w deckach, zwłaszcza nieco bardziej kontrolnych, ...ych z zielonym kolorem jako podstawowym.

- **Utopia Tree** - ...a rzecz dla osób, które nie mają Birds of Paradise, pozwalająca zbudować ...rowy deck. Przyzwoita, szkoda że nie...

White:

- **Death or Glory** - za 5 mana możliwość wstawienia kilku sensownych stworków do gry - wygląda interesująco. Być może pozwoli grać Wrath of God w weenie decku, być może powstanie jakiś kombo-deck.

- **Glimmering Angel** - jeden z nielicznych stworków nadających się jako „finisher" do kontrolnego decka. Niestety, ciut za słaby - nawet 3/1 byłby przydatniejszy.

- **Rout** - generalnie Wrath of God, droższy o jedną mana, jednak za dopłatą 2 kolejnych mana możliwy do rzucenia jako instant. Gorszy od pierwowzoru, jednak umożliwia tworzenie talii z np. 6 czarna kopiami (w tym dwoma ciut słabszymi) jednego z najpotężniejszych zaklęć w gatunku. Czyżby powrót Millstone'a?

- **Samite Ministration** - sensowna karta działająca ładnie z sideboardu. Problem z nią może się okazać banalny: zabraknie miejsca w talii.

Gold:

- **Absorb, Undermine** - bardzo sympatyczne kontry, pasują w slot 3-manowy w kontrolnej talii U/w (U/b).

- **Charging Troll** - są lepsze stworki, ale ten wydaje się solidny. Zresztą sporo solidnych, złotych stworków jest w Inwazji.

- **Crosis, The Purger** - główny cel do wkładania do gry z graveyardu. Inne smoki - legendy też warte są rozważenia w tym kontekście. Znajdą się także takie, które będą je wykładały z ręki, choć raczej pozostaną w strefie fundecków.

- **Lobotomy** - znana i lubiana (bądź nienawidzona) - potrafi wygrać całą grę za jednym zamachem.

- **Pyre Zombie** - każda forma zaklęcia, które można używać wielokrotnie, jest warta zainteresowania. Zwłaszcza taka, która nie dość, że jest stworkiem, to jeszcze pozwala na zadawanie damage'u w dowolny cel.

- **Teferi's Moat** - dobra defensywna karta, pozwala przeciwdziałać weenie deckom (zwłaszcza monokolorowym).

- **Void** - jeśli tylko powstanie kontrolna talia B/R, to Void będzie jej obowiązkowym składnikiem.

Artfiacts:

- **Tsabo's Web** - bardzo użyteczne - nie dość, że od razu dobieramy kartę, to wyłączamy sporo niesympatycznych lądów (z Rishadan's Port na czele).

Lands:

Wchodzące zatapowane, dające jeden z dwóch kolorów mana - jedne z lepszych „dual landów", jednak nadal w wielu taliach przegrywają konkurencję z pain landami, acz zawsze mogą stanowić ich uzupełnienie.

- **Keldon Necropolis** - bardzo dobry ląd, o ile gramy Nether Spiritami.

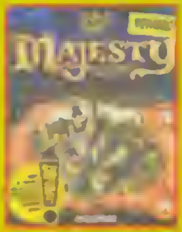
Ten przegląd jest rzecz jasna skrótowy. Życie (a konkretnie scena turniejowa) zweryfikuje poglądy zawarte w artykule. Każdy powinien sam taką listę grywalnych kart sporządzić - to dobry trening, a powstały spis będzie niewątpliwie bardziej przydatny przy konstrukcji talii, niż zestawienie sporządzone przez kogoś innego. Powodzenia.

Konkoors obrazkowy

Obrazkowa Zgadywanka 50

W konkursie udział biorą wszyscy czytelnicy, którzy nadeślą oryginalne kupony z prawidłowymi odpowiedziami na pytanie konkursowe: z jakich gier pochodzą niżej zamieszczone obrazki?

Nagrodę otrzyma co piąta osoba (oczywiście) do wyczerpania przeznaczonej do tego konkursu puli gier tj.:



10 x Diablo II   10 x Majesty   10 x Messiah

Na Wasze kupony czekamy do końca listopada 2000. Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, ponieważ upoważnia nas ono do wysłania Wam nagrody.

Z JAKICH GIER POCHODZĄ NASTĘPUJĄCE SCREENY?

c i ę c i e w . . . z d ł u ż !

KUPON 11/00 Reset

obrazkowa zgadywanka

Imię

Nazwisko

Adres (ulica, numer domu, kod, miasto)

Telefon, E-mail

Obrazek 1

Obrazek 2

Obrazek 3

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica

Wielki konkurs

PODRÓŻNIK roku 2000

Wszyscy podróżujemy dziś więcej niż kiedykolwiek. Podróże stały się sposobem na spędzanie wolnego czasu i na spełnianie marzeń. Od czasów Krzysztofa Kolumba i Marco Polo zmieniły się co prawda środki lokomocji, ale pozostała w nas chęć podróżowania. Odwiedzamy dalekie lądy, możemy dostać się wszędzie. Czy znaczy to, że nie zostało już nic do odkrycia? Z całą pewnością tak nie jest!

Uwaga, odkrywcy, zdobywcy, podróżnicy!

Nie jest ważne, dokąd podróżujecie, ważne, by Wasza wyprawa była niezwykła (może nawet [illegible]) i pokazywała innym coś więcej niż utarte turystyczne szlaki. Jeżeli macie za sobą podróż, która była [illegible] wydarzeniem, niezapomnianą przygodą, zapraszamy do wzięcia udziału w konkursie.
Można startować w trzech kategoriach: **Polska, Europa, Świat**.
Zgłoszenia powinny być udokumentowane krótkim opisem podróży, jej trasy, zdjęciami lub [illegible]. [illegible] też o dołączenie kilku słów o sobie lub o osobach, które zgłaszacie do konkursu.
Dodatkowych informacji na temat konkursu PODRÓŻNIK ROKU 2000 szukajcie we wrześniowym numerze Magazynu Turystycznego „Podróże" oraz na jego stronach internetowych **http://www.podroze.pl**
Na zwycięzców we wszystkich kategoriach czekają niezwykle atrakcyjne nagrody:

- ★ **wycieczki w dowolnie wybrane miejsce świata**
- ★ **otwarte bilety lotnicze na przeloty europejskie**
- ★ **wysokiej klasy sprzęt fotograficzny**
- ★ **liczne nagrody w postaci sprzętu i akcesoriów turystycznych.**

Dziennik: RZECZPOSPOLITA — [illegible] dodatek „Moje Podróże"

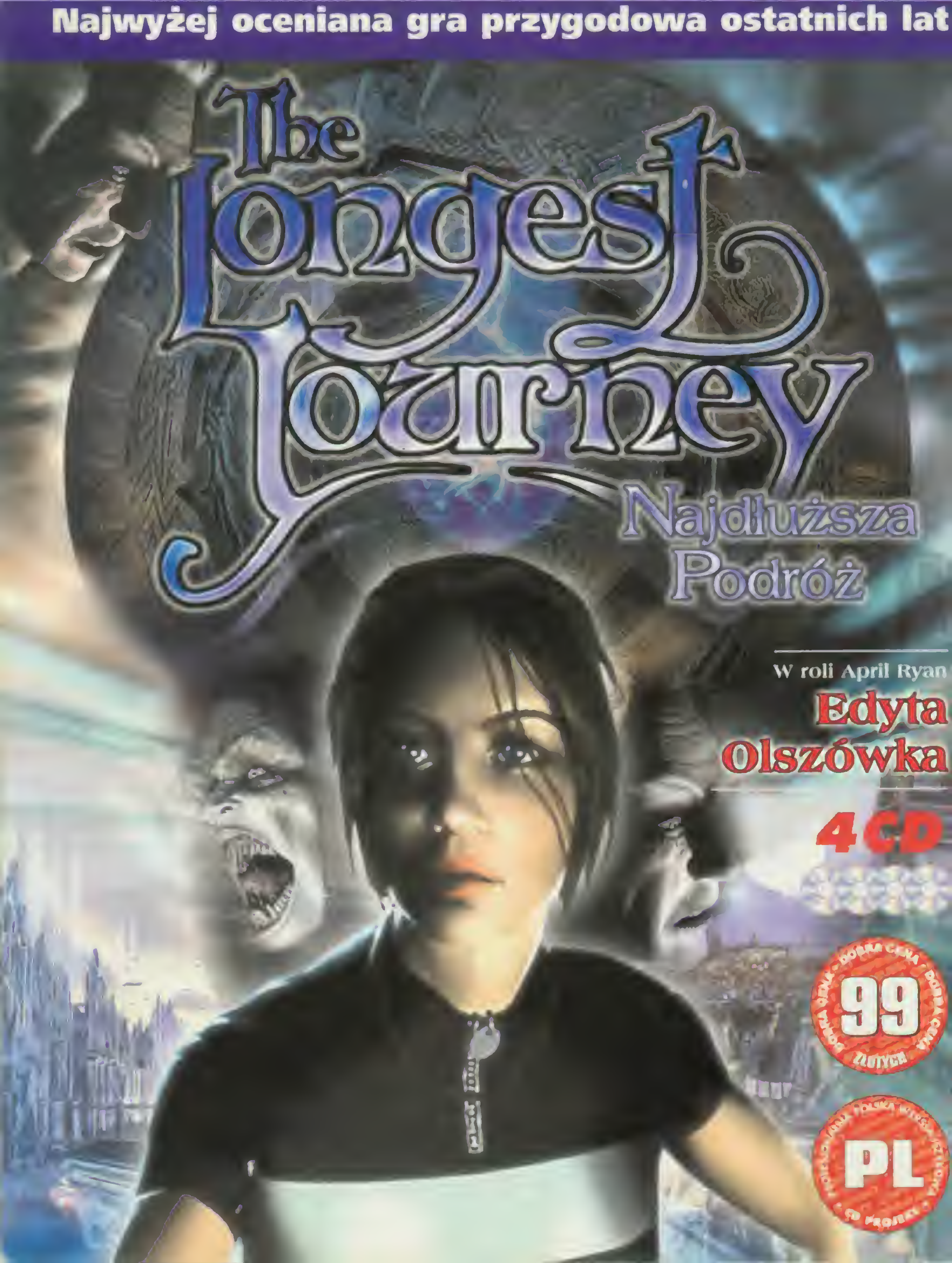
Słuchaj: Radio ZET — każda niedziela 10–13 „ŚWIAT WEDŁUG BLONDYNKI"

Szukaj w: Wirtualna Polska

Sponsor generalny: IDEA — ciągle nowe pomysły

Sponsorzy: Nikon, KLM, [illegible], Campus

Zgłoszenia: PODRÓŻE [illegible]



Najwyżej oceniana gra przygodowa ostatnich lat
The Longest Journey
Najdłuższa Podróż
W roli April Ryan
Edyta Olszówka
4CD
99
PL

w niepowtarzalnej polskiej wersji językowej!

Oto gra, która zniewoli Cię swym pięknem i głębią.

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz - nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...
Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!

The Longest Journey to gra, na którą czekałeś. Niepowtarzalnie piękna i wciągająca Zapewniająca niesamowicie przeżycia.

Gra otrzymała wiele wyróżnień i wysokich ocen prasy

CD Action 10/10	Magazyn IO 88/100
CLICK! 5/6	Reset 9,5/10
Gry Komputerowe 85%	Valhalla 9/10

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69

Wersja polska
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

FUNCOM

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 [illegible]
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 [illegible]

© 2000 FUNCOM Wszelkie prawa zastrzeżone.
The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM

NOWO OTWARTY SKLEP INTERNETOWY
ABeS
SKLEP INTERNETOWY
GRY PC I PLAY STATION
SPRZĘT BIUROWY
MUZYKA I FILMY
ZABAWKI
KOMPUTERY
(ZESTAW Z PROCESOREM CELERON JUŻ OD 1699 PLN!)
NOWOŚĆ!
PAD DO PC Z DUAL SHOCK
99,-
ZAMÓWIENIA
INTERNET
TELEFON
FAX
TEL. 032 77 00 240
FAX 032 77 00 241
PROMOCJA
PREDATOR
109,-
THE SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE
ICEWIND DALE
The Sims Światowe Życie
69,-
ICEWIND DALE
89,-
ENCYKLOPEDIA
85,-
Hugo
89,-
SIM CITY
89,-
ENCYKLOPEDIA DE LUXE
WWW.ABES.PL
OFERTA AKTUALNA DO CZASU WYCZERPANIA ASORTYMENTU
do każdego zamówienia GRATIS
przesyłka
koszulka firmowa
FOOTBALL MANAGER
109,-
Design: FRENE tel. 0604 602 977
109,-
Tymoteusz
59,-
349,-
GARFIELD
Garfield
39,-
THE SIMS
The Sims
109,-